

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP**

FABIANO D ALESSIO FERRARA

**O museu como espaço midiático:
da exposição ao entretenimento**

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

**SÃO PAULO
2013**

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica

FABIANO D ALESSIO FERRARA

**O museu como espaço midiático:
da exposição ao entretenimento**

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica, sob orientação do Prof. Dr. Norval Baitello Jr.

Área de Concentração: Signo e Significado nas Mídias
Linha de Pesquisa: Cultura e Ambientes Midiáticos

SÃO PAULO
2013

BANCA EXAMINADORA

Aos meus grandes mestres: meus pais José Armando e Lucrécia Ferrara,
por toda a cumplicidade e amor.

Á minha mulher Luciana pela paciência desses
últimos tempos e a minha filha Antonella, meus amores.

Agradecimentos

Ao professor Norval Baitello Jr., pela orientação, amizade, e boas conversas ao longo do percurso deste trabalho.

Ao professores do Programa em Comunicação e Semiótica, em especial, Eugênio Rondini Trivinho, Helena Katz, José Luiz Aidar Prado e Ana Claudia Mei Alves de Oliveira, com os quais tive mais contato e suas disciplinas e conversas fora de extrema importância.

Às amigas contruídas ao longo desse trabalho com Diogo Andrade Bornhausen, Thiago Balbi, Rodrigo Fernandes, Gustavo Cavalheiro, Cláudia Leão entre outros.

À minha irmã Fabiola Ferrara e meu sobrinho Gabriel Ferrara pela amizade e carinho.

À CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pelo apoio investido nesta pesquisa.

Resumo

O Museu como Espaço Midiático: da exposição ao entretenimento

O objeto da pesquisa é o museu nos processos de transformação que assinalam sua função cultural e ultrapassam seu caráter de guarda da memória. O objetivo central é estudar as múltiplas e paradoxais funções do museu que vão da exposição, à contemplação e ao entretenimento, através da imagem combinada com outros códigos midiáticos em convergência. Nesse cenário, considera-se como base da pesquisa a seguinte questão: como a atualidade requalifica a função cultural do museu, transformando-o em agente midiático recorrente em múltiplas atuações da cidade contemporânea? As hipóteses em estudo consideram que: 1) o museu como dispositivo de comunicação constitui espaço multimídia que exige uma revisão do papel da imagem e da visualidade na exposição da cultura e da divulgação científica; 2) nesse paradigma multimidiático, os projetos de exposições são contaminados por modelos expositivos liderados pelos meios digitais como garantia da necessária e/ou desejada interatividade com o público, independentemente das temáticas em exposição; 3) esse paradigma faz com que tal sistema cultural se processe como mídia modeladora de preferências, gostos e padrões sociais, econômicos e culturais; 4) o museu contemporâneo transformou-se em dispositivo de comunicação que justifica e explica sua constante inserção na requalificação cultural de espaços urbanos. O corpus da pesquisa contemplará museus nacionais localizados na cidade de São Paulo (Museu da Língua Portuguesa, Masp, Catavento, Pinacoteca, Do Futebol) e exemplos notáveis internacionais como Louvre, Gare D'Orsay, Quai Branly, Pompidou, Guggenheim/Bilbao. A metodologia da pesquisa consiste na discriminação das características da visualidade dos museus, comparação entre as diversas manifestações, observando os respectivos contextos em que se situam ou tematizam, além da tentativa de definir os papéis culturais que os museus desempenham nas cidades em que se inserem. Para realizar tal percurso, a pesquisa se apoiará em conceitos fundamentais como: iconofagia, reprodutibilidade técnica das imagens, culto da imagem, nulo-dimensionalidade da imagem, gosto social, codificação do olhar e espacialidade, desenvolvidos por estudiosos da

semiótica da cultura, da imagem e da mídia como Norval Baitello Jr., Walter Benjamim, Vilém Flusser, Hans Belting, Didi Hubermann, Jacques Rancière, Pierre Bourdieu e Lucrécia Ferrara.

Palavras-chave: museu, museografia, comunicação, ambientes midiáticos, semiótica da cultura, visualidade.

Abstract

The Museum As Mediatic Space: the exhibition to entertainment

The object of the present research is the museum in the transformation processes which mark its cultural function and transcend its character of keeper of memory. The main objective is to study the multiple and paradoxal functions of the museum that range from exhibition to contemplation and entertainment, through images combined, in convergence, with other mediatic codes. Under this light, the basis of this research is the following question: In the present day, how is the cultural function of museums redefined, transforming them in recurring mediatic agents, with multiple actions in the contemporary city? The hypothesis under examination considers the following: 1) the museum as a communication device which constitutes a multimedia space that demands a review of the role of images and visibility in cultural exhibitions and scientific dissemination; 2) under this multimediac paradigm, exhibition projects are contaminated by display models dominated by digital media in order to guarantee the necessary and/or desired interactivity with the public, regardless of the theme of the exhibition; 3) such paradigm makes the social system behave as a medium that models preferences, tastes and social, economic and cultural patterns; 4) the transformation of contemporary museums into communication devices explains and justifies their constant insertion in the cultural redefinition of urban spaces. The corpus of the present research encompasses national museums located in the city of São Paulo (Museu da Língua Portuguesa, Masp, Catavento, Pinacoteca, Do Futebol) as well as notable international examples such as, the Louvre, Gare D'Orsay, Quai Branly, Pompidou, and Guggenheim/Bilbao. The research methodology consists in the discrimination of visuality characteristics of museums, comparison among the several manifestations, observation of their respective contexts or themes, as well as an attempt to define the cultural roles such museums play in the cities where they are located. In order to do this, the research relies on fundamental concepts such as: "iconofagia", technical reproducibility of the images, image cult, zero-dimensionality of the image, social taste, codification of look and space, developed by scholars in the field of semiotics of culture, image, and media, such as

Norval Baitello Jr., Walter Benjamim, Vilém Flusser, Hans Belting, Didi Hubermann, Jacques Rancière, Pierre Bourdieu and Lucrecia Ferrara.

Keywords: museum, communication, media environments, semiotics of culture, museography and visuality.

“Hoje, a tecnologia é vista como status. Não se faz inclusão digital, fora da inclusão social. Não basta manipular o objeto computador, mas interagir com ele, saber fazer novas perguntas”

Ulpiano Bezerra de Menezes

Sumário

Introdução	12
 Capítulo 1 - A imagem: do culto à miditização	
1.1 - As imagens de culto	18
1.2 - A reprodutibilidade técnica das imagens	24
1.3 - A imagem em uma sociedade midiática	34
 Capítulo 2 - O museu do passado ao presente	
2.1 - Do gabinete de curiosidades aos grandes museus de arte ...	39
2.2 - O museu como espaço público	49
2.3 - O museu como entretenimento	53
2.4 - O museu como dispositivo de visualidade	59
 Capítulo 3 - O museu do presente para o futuro	
3.1 - Os pequenos museus de cultura local	63
3.2 - O museu como elemento transformador da cidade	69
3.3 - O museu do futuro: o museu como extensão do espaço urbano, o espaço urbano como extensão do museu	84
 Bibliografia	 92
 Lista de Figuras	 95

Introdução

O estímulo inicial para essa pesquisa foi uma inquietação gerada pela observação e constatação de que as exposições criadas nos novos museus estão mudando e, cada vez mais, parecem adotar um projeto interativo e midiático. A partir de visitas aos mais diversos tipos de museus e do cotidiano de trabalhos e projetos desenvolvidos para exposições e pequenos museus, observa-se que a necessidade de mudança é premente, porém, sempre com o receio da perda de identidade, sentido e justificativa dos espaços dos museus. Se por um lado, o público está ávido por imagens e por movimento, interação com o conteúdo expositivo e entretenimento, por outro lado, os profissionais de curadoria e museologia vêm essas inevitáveis mudanças com resguardo e temem o esvaziamento de sentido e conteúdo das exposições.

Desde as explorações e as descobertas ultramarinas, o homem traz consigo tanto a necessidade de exibir conquistas, quanto a de olhar para o passado a fim de tentar entender seu presente. A partir dos chamados "gabinetes de curiosidades", coloca-se a necessidade de visualização dos objetos provenientes de civilizações antigas ou culturas distantes do centro do mundo na época, a Europa. Se por um lado, havia a necessidade de expor objetos achados durante as expedições e explorações que originaram os museus de história natural, havia também, um movimento para organizar e guardar um crescente patrimônio cultural e artístico que entrou em ebulição a partir do século XV. Neste contexto, surgem os primeiros grandes museus como o Louvre em Paris, ou a Galleria Degli Uffizzi em Florença, responsáveis pela guarda de inúmeras obras de arte de inestimável valor. Além desses famosos museus, podemos incluir outros que tiveram e têm sua grande importância na preservação de nosso patrimônio artístico.

Nestes grandes museus e pinacotecas, as análises de espaços e projetos expositivos são bem menos empolgantes, pois a própria obra de arte é atração principal e carrega consigo sua importância artística e pictográfica, dispensando qualquer suporte que a qualifique ou a explique. A Mona Lisa, exposta no Louvre, é reconhecida como exemplo de obra de um grande valor intrínseco e leva consigo toda a importância artística da obra de Leonardo Da Vinci. Entretanto, trata-se de um pequeno quadro exposto atrás de um vidro a prova de balas e constitui a obra de arte mais visitada em todo o mundo, ou seja, devido ao excesso de exposição e aparição na mídia é uma obra que dispensa qualquer suporte que a explique ou justifique.

Se temos por um lado museus e pinacotecas que guardam e expõem importantes obras de arte, por outro temos também, um grande número de museus, principalmente os de história local com acervos e exposições bem menos relevantes. Em geral localizados nas pequenas cidades, esses museus viram depósitos de objetos velhos, que perderam a oportunidade de contar as histórias que presenciaram e das quais foram, muitas vezes, silenciosos protagonistas. O acervo de história local, mesmo que tenha importância para determinada cultura, povo ou história, fica sem sentido quando não é colocado em uma narrativa que explique sua razão de ser.

Paralelos aos inúmeros museus de história que se encontram esquecidos pelo nosso estado dentro de um triste ciclo de desuso, surgem novos museus com a finalidade de criar exponibilidade para conteúdos tidos como "imateriais". Dentre eles, podemos citar o Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Futebol. Esses novos museus são calcados basicamente nos meios tecnológicos como imagens em movimento, projeções, conteúdo interativo e computadores em rede. Eles se valem justamente dos meios tecnológicos como suporte para "materializar" suas temáticas e convidar o visitante a participar de uma experiência de cultura e informação através do entretenimento, isso nos faz pensar se realmente o novo museu como espaço midiático cumpre seu papel sociocultural.

Esta pesquisa faz um percurso que possibilita trazer algumas questões sobre a transformação do conceito de exposição, informação e cultura abordadas nos novos museus.

A obrigatória exposição que caracteriza uma função prioritária para os museus, exige que nos ocupemos dessa característica e nos voltemos para a sua compreensão enquanto elemento gerador do museu como criador e divulgador da imagem. Dividido em três partes, o primeiro capítulo aborda temas relativos à imagem, desde sua suposta criação para ser objeto de culto até a reprodução técnica e difusão em uma sociedade midiática.

A primeira parte trata do culto e exposição das imagens na tentativa de superar o irreversível: a morte, observação aguda de Hans Belting. Na segunda parte, será abordada a imagem técnica, e suas investigações pautadas na reprodutibilidade técnica estudada por Walter Benjamin e Vilém Flusser. Estuda-se a “desvalorização” e consequente modificação do valor das imagens que passam do valor aurático do único, para imagens reproduzidas por meios técnicos que nos colocam na era da comunicação por imagens. A terceira parte aborda questões relativas à sociedade midiática, e suas investigações se pautam em três eixos teóricos: a perda das dimensões das imagens, o que Villem Flusser chama de “nulodimensionalidade”, a fim de destacar a migração das imagens dos suportes tradicionais, que exigem linhas e planos, para os suportes digitais, onde passam a ser compostas por pontos (pixels); a Teoria da Mídia de Harry Pross que introduz os conceitos de mídias primárias, secundárias e terciárias, aliadas ao conceito de sincronização social pela mídia, além do conceito de “Homem Antiquado” de Gunther Anders que analisa o mundo dominado pela pletora de imagens que nos bombardeiam nas transmissões televisivas, impressas ou sonoras e deformam nossa percepção do próprio mundo. Segundo Anders as imagens entopem nossos olhos até a “idiotização”.

O segundo capítulo busca questões relativas aos meios comunicativos dos museus. A primeira parte faz um breve histórico do surgimento dos grandes museus de artes do mundo, desde os gabinetes de curiosidades criados para guardar e expor as descobertas dos viajantes dos séculos XV, XVI e XVII, até a criação dos grandes museus como o Louvre, Galleria Degli Uffizzi e outros. A segunda parte deste capítulo estuda o papel social atual dos museus com um olhar enquanto equipamento de cultura. Será que os conceitos, percursos e modo de expor pré-programados não transformam o museu em um dispositivo onde o visitante tem escolhas limitadas e isto

o transforma em um espectador-consumista que lhe tira a possibilidade de conhecer? Para tais questões serão pesquisados os conceitos de dispositivo de Giorgio Agambem e de “Funcionário” desenvolvida por Villém Flusser. Dando continuidade ao conceito de “dispositivo”, esta parte estuda a dimensão do museu como dispositivo de entretenimento alienado. Em que medida o excesso de jogos, principalmente eletrônicos, colocados dentro das exposições não causam dispersão do visitante e um esvaziamento do conteúdo exposto? Os conceitos de jogo desenvolvidos por Johan Huizinga e Roger Caillois impõem-se. Levando em conta que o entretenimento por meios digitais é uma realidade que não pode ser ignorada nos museus e pelas suas curadorias, pergunta-se como esses novos meios podem criar uma convergência de conhecimento, dando mais sentido à exposição e evitando o esvaziamento que o transforma em exposição de algo que nada tem a mostrar?

No início do século XXI, com a chegada do terceiro milênio e o aumento frenético do conteúdo midiático no nosso cotidiano, os conceitos de museografia e expografia adotados até então, começam a se transformar para se adequarem à nova demanda dos visitantes. Os espaços expositivos ganham mais interatividade possibilitada por novos meios tecnológicos que deveriam gerar novas sensações e descobertas. Os museus aumentam o suporte de mídia terciária possibilitando a criação de exposições sem acervo físico: as exposições viram um show de imagens. Este novo paradigma dos projetos de exposições sugere um novo uso dos museus e memoriais: ir ao museu significa ter sensações, interagir de forma lúdica com o conteúdo expositivo para alcançar o entretenimento e a ocupação do tempo.

O novo papel do museu como equipamento de cultura será investigado no terceiro capítulo, onde serão abordados temas atuais e fundamentais como: a relação do museu com a cidade, com a história desta cidade e seu entorno. O conceito de “territórios culturais dos espaços” de Lucrécia Ferrara será fundamental para o desenvolvimento teórico ligando o museu à cidade e seu entorno, enquanto equipamento de requalificação e ressignificação do espaço público.

Com os objetivos e estruturas teóricas apresentadas, não se pretende esgotar o assunto, ao contrário, procura-se estudar o museu como espaço

mediático, a fim de sugerir outras reflexões sobre um assunto que vem ganhando relevância na atualidade, embora pouco explorado em análises e investigações.



Capítulo 1

A Imagem: do culto à midiaticização

- 1.1 As imagens de culto**
- 1.2 A reprodutibilidade técnica das imagens**
- 1.3 A imagem em uma sociedade midiática**

1.1 As imagens de culto

Objeto de exposição, culto ou entretenimento é importante voltar no tempo e fazer uma reflexão sobre o surgimento das imagens, principalmente as imagens de culto que indicam que tenham sido as precursoras da necessidade de exposição e reprodução.

Antes de serem objetos de exibição e exposição desde a antiguidade, as imagens exerceram papel de culto. Acredita-se que esse culto decorre da necessidade de encontrar uma forma para reverter algo inexorável: a morte (Belting, 2007, pg 177). A etimologia da palavra imagem remonta ao vocábulo latino *imago* e tem o significado de retrato de pessoa morta. A imagem sugere algo mágico e surge como uma possibilidade de se comunicar com alguém que não está mais presente. Em sua obra *a Antropologia da Imagem*, Hans Belting faz uma vasta pesquisa sobre qual seria o provável surgimento das imagens de culto. Neste sentido, são descartadas as imagens de representação do cotidiano deixadas pelos povos antigos como forma de desenhos, como ocorre na caverna de Lascaux. Suas reflexões se concentram em imagens de alto conteúdo ritualístico como as máscaras mortuárias, múmias e estátuas dos mortos usadas pelos povos antigos nos rituais fúnebres.

As imagens mais antigas de culto aos mortos foram conservadas a partir da pré-cerâmica neolítica, e estão datadas em torno dos 7000 anos AC, em uma época chamada de revolução do neolítico que marcou o surgimento das primeiras sociedades sedentárias. As descobertas se distribuem em sítios onde se encontra hoje os territórios de Síria, Jordânia e Israel. Os mortos não eram enterrados em tumbas isoladas, mas sob os pisos dos assentamentos inclusive das casas. Depois que os corpos já se encontravam em estado avançado de decomposição, os crânios eram destacados e

mostrados em público, a pessoa morta era representada pelo seu crânio e se desenvolveu o que Belting chama, de “ Cultura dos Crânios”, o ritual de morte mais antigo que conhecemos.

Em Jericó, no antigo assentamento no Vale do Jordão, surgiram escavações de crânios que pela primeira vez tinham rostos humanizados. Graças a uma capa de cal ou de argila modelada com extrema habilidade sobre os ossos, o preenchimento artificial buscava recuperar o rosto que o morto havia perdido. Também as cores, com um vermelho que se encontra em abundância, que se refere à cor do sangue, transformam esta “pele sintética” em uma imagem da vida. Os olhos foram feitos com cal branca e incrustações de conchas, deste modo surgiu um corpo simbólico que leva consigo os signos sociais de um corpo vivo e que rodeia o corpo morto como um recipiente ou segunda pele.

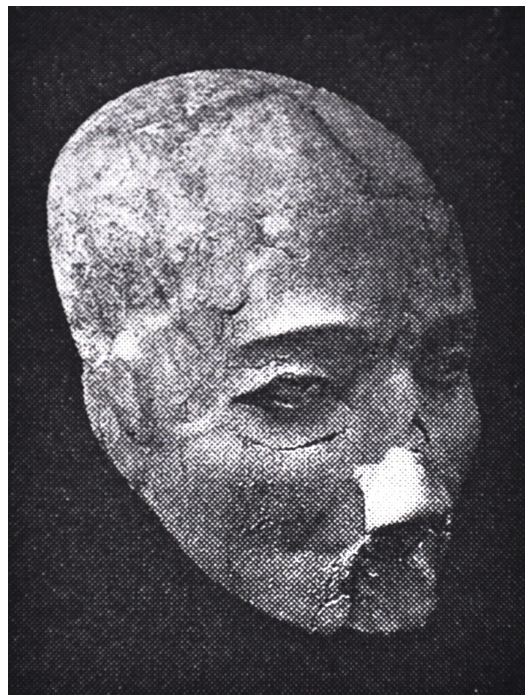


Figura 1 - Crânio de culto aos mortos proveniente de Jericó, ca. 7000 a.C.,
Museu arqueológico, Damasco

Os Crânios em geral eram encontrados em grupos e, entre eles, havia também crânios de mulheres e de crianças. Era evidente que estavam colocados em uma ordem ritual, pois foram dispostos sobre pedestais de argila, como se representassem uma reunião familiar.

As figuras neolíticas evocam uma experiência com o corpo que só pode ser adquirido por meio do culto aos mortos. A carne eliminada dos ossos era substituída pela imagem, que os vestia novamente e nos faz pensar que o corpo do morto deveria ser “restaurado” como tinha sido visto em vida.

Junto dos crânios “humanizados”, ao longo de escavações, descobriu-se também, imagens feitas de material artificial que eram estátuas quase em tamanho natural e simulavam o corpo inteiro. Usando até então uma técnica desconhecida, estas figuras foram modeladas sobre uma amarra de varas de junco. Elas apresentavam muitas analogias com os crânios recobertos, porque também eram revestidos com uma capa de argila e depois pintados com cores. Imagina-se que o mesmo tipo de artesão tenha feito ambos tipos de trabalhos.

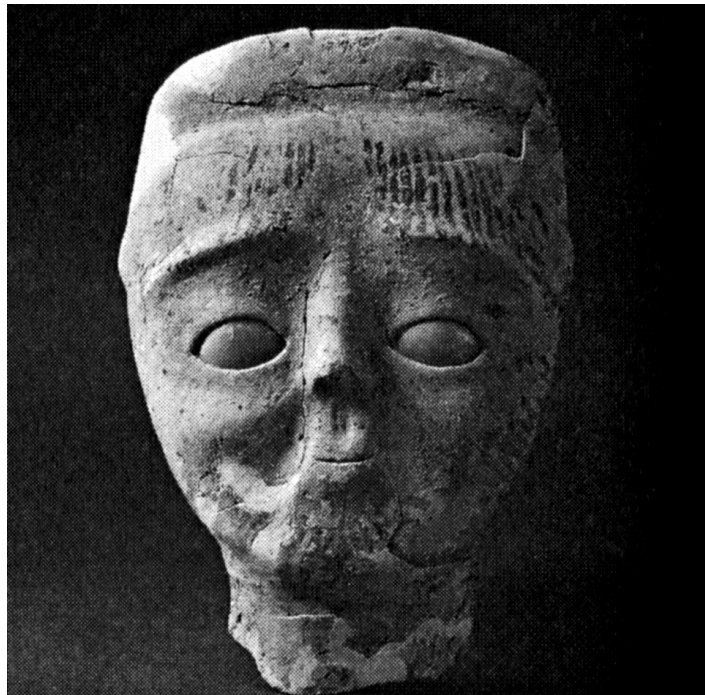


Figura 2 - Cabeça de estátua proveniente de Jericó (argila), 7000 a.C., Museu Israelita, Jerusalem.



Figura - 3 Estátua que representa um morto proveniente de Ain Gazhal, 7000 a.C.,
Museo Arqueológico Amman (atualmente no Museu do Louvre, Paris)

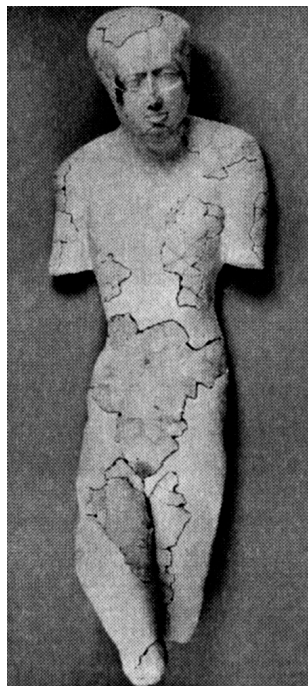


Figura 4 - Recobrimento de uma múmia, proveniente de Giza(Egito). 2250 a.C.,
Museum of Fine Arts, Boston.

A contradição entre presença e ausência que se manifesta nas imagens tem suas raízes na experiência da morte. As imagens dos mortos são a materialidade que permite a presença de quem eternamente estará ausente.

No culto aos mortos, as imagens foram a expressão da tentativa de perpetuação da imagem da pessoa morta pois, por meio de máscaras, pinturas, disfarces e múmias, tentava-se, de alguma maneira, reproduzir o corpo ausente e multiplicá-lo. Se a princípio as imagens tentavam fazer uma reprodução do corpo do indivíduo, depois apareceram maneiras de representação bidimensionais e independentes daquele corpo: as imagens passaram a ter maior facilidade de reprodução e consequente perpetuação.

“En el culto a los muertos, las imágenes fueron expresión y acompañamiento de las prácticas por medio de máscaras, pinturas, disfarces o momias, incluso antes de separarse del cuerpo y duplicarlo en un muñeco o en fetiche. Si al principio las imágenes se plasmaban directamente en el cuerpo de individuo, después aparecieron de manera independiente al lado de éste, exhortando a la comparación de cuerpos, para finalmente tomar el lugar del cuerpo. En esta sustitución de cuerpos había intenciones ya sea de transformar o de duplicar un cuerpo. El cuerpo en imagen no solo debía demostrar esta igualdad fundamental, pues en primer término había sido fabricado en búsqueda de esta analogía, por lo que no podía ser similar a nada mas que al cuerpo. Similar no a un determinado cuerpo, sino al cuerpo por antonomasia.” (Belting, 2009, p.184)

Segundo Belting, a igreja católica se valeu da força simbólica das imagens de culto para difundir a fé cristã, pois era mais fácil criar uma catequização por meio de imagens do que por meios linguísticos. Inicialmente, as imagens de Cristo começaram a ser produzidas para culto, veneração e expansão da fé cristã. Posteriormente, as imagens se relacionavam ao pecado, punição e calvários e eram responsáveis por estabelecer um vínculo comunicativo de forte impacto persuasivo.



Figura 5 - Imagem religiosa feita de mosaicos – Rua de Taormina / Italia - Foto do autor

Na igreja católica, o século XIII foi marcado pelo começo das difusões das imagens de culto nas igrejas e locais religiosos. Os mecenas das cortes europeias, através da contratação de grandes pintores como Giotto, Michelangelo e Leonardo Da Vinci, foram os responsáveis pela difusão e perenidade das imagens sacras em grandes obras de artes como, por exemplo, os afrescos da Basílica de São Francisco em Assis e a Capela Sistina.



Figura 6 - Afresco de Giotto, Basílica de San Francesco – Assis / Itália - <http://www.flickr.com/photos/snarfel...15134/sizes/l/>



Figura 7 - Capela Sisitina - Foto do autor

Ao longo dos séculos, as imagens da fé cristã saem das paredes na forma de afrescos e se tornam objetos sacros pintados e entalhados em madeira e, posteriormente, em pinturas sob telas. Com a queda das monarquias e consequentemente dos cleros, houve necessidade de preservação desse acervo de arte sacra construído durante vários séculos visto que, saindo das paredes de igrejas e palácios, eles precisariam ser guardados em algum espaço.

“ En la modernidad, el museo se convirtió en um refugio para imágenes que habian pedido su lugar en el mundo, y que lo canjearon por um lugar del arte. Pero también este vínculo secundário con el lugar se ha diluído con los agitados y efímeros medios de la imagen.” (Belting, 2009, pg77)



Figura 8 - Giotto - Pala di Santa Trinità

[http://www.giottodibondone.org/Deposition-from-the-Cross-\(Pala-di-Santa-Trinit%C3%A0\)-large.html](http://www.giottodibondone.org/Deposition-from-the-Cross-(Pala-di-Santa-Trinit%C3%A0)-large.html)

Essa necessidade de preservação e posterior exposição das imagens sacras para difundir a fé católica foi um forte impulso para transformação de palácios e lugares sagrados em museus. Podemos citar os Museus Vaticanos como um expoente para a exposição de arte sacra e de objetos de culto da antiguidade. Seus palácios com enormes corredores exuberantes cheios de imagens sacras foram abertos ao público para contemplação. O enorme acervo de imagens religiosas produzidos pela e para a igreja se espalhou pelo mundo e povoou os grandes museus do mundo.



Figura 9 - Musei Vaticani – Enorme corredor rico em afrescos com motivos religiosos – Foto do autor



Figura 10 - Musei Vaticani – Exposição de esculturas gregas e romanas - Foto do autor

1.2 - A reprodutibilidade técnica das imagens

As reproduções das obras de arte eram realizadas por alunos para se exercitarem, e pelos mestres que faziam cópias de suas obras para difundir seu trabalho. Já a reprodução técnica de uma obra de arte era outra coisa completamente diferente, usando meios técnicos não havia necessidade de talento artístico para a reprodução; na história, observam-se eventos considerados como primordiais deste tipo de reprodução.

“ À princípio a obra de arte sempre foi reproduzível, uma coisa feita pelo homem sempre poderá ser re-feita por ele” (Benjamin, 1966 p 20).

Os gregos conheciam duas técnicas pelas quais faziam reproduções: a fusão e a cunhagem. Obras de artes em argila (terracota), bronze e as moedas eram as únicas coisas que podiam ser reproduzidas em larga escala levando em conta a técnica e know-how daquela época, entretanto, as obras em mármore, que correspondiam à maioria da produção artística da Grécia antiga, eram únicas e não podiam ser tecnicamente reproduzidas. Ante essa constatação, é possível imaginar que o caráter de culto religioso atribuído a essas imagens está diretamente relacionado à impossibilidade de reprodução técnica, conseqüentemente, é fácil avaliar o impacto que as tecnologias de reprodução, a fotografia e o cinema, provocaram na cultura e motivaram a teoria que W. Benjamin desenvolveu e conhecida como a “perda da aura” da obra de arte.

Com a técnica da xilogravura, provavelmente inventada na China no século VI, mas difundida na Europa séculos depois, usou-se a madeira como matriz de reprodução a fim de tornar possível a reprodução gráfica por meio de desenhos entalhados na madeira funcionando como uma espécie

de carimbo. Em 1439, Gutenberg inventa a prensa com tipos móveis e revoluciona a reprodução técnica da escrita. A enorme transformação que a imprensa e a reprodutibilidade técnica dos caracteres da escrita proporcionou para a reprodutibilidade e divulgação foi notável: os livros que antes eram únicos e produzidos de forma muito lenta pela mão do homem começaram a ser reproduzidos com velocidade e qualidade.

Do século XV em diante, a xilogravura se juntou às outras técnicas de reprodução de imagens, a água-forte e mais tarde, no início do século XIX, a litogravura. Muito usada como técnica de reprodução na época, na litogravura era usada uma matriz de pedra e um lápis gorduroso para fazer a separação entre água e óleo.



Figura 11 - Técnica da xilogravura – Internet - <http://fmanha.com.br/blogs/imaginar/files/2010/12/xilo.jpg>



Figura 12 - Técnica da litogravura – Internet - <http://bibarigo.blogspot.com.br/2010/08/um-pouco-da-experiencia-em-litogravura.html>

A litogravura é responsável pelo aprimoramento da reprodutibilidade técnica das imagens, com procedimento mais preciso e eficaz do que os entalhes em blocos de madeira usados pela xilogravura. Através da litografia e, pela primeira vez, a gráfica consegue combinar ilustrações e textos em um único corpo.

Poucos anos mais tarde, a litografia é substituída pela fotografia e, à reprodutibilidade, acrescentou-se a velocidade e fidelidade de reprodução que esse novo meio possibilita. Pela primeira vez, o homem se viu fora da fabricação manual das matrizes para fazer reproduções por meio de processos técnicos e a reprodutibilidade já não dependia mais de mãos habilidosas para entalhar ou desenhar matrizes. A grande velocidade de produção de exemplares gerada pela mecanização do processo de reprodução de imagens é descrita pela seguinte frase de Paul Valéry:

“...como a água, o gás ou a corrente elétrica entram graças a um esforço quase nulo, provindo de longe, em nossas casas para responder às nossas necessidades, assim seremos fornecidos de imagens e de sequencia de sons, que se manifestam a um pequeno gesto, quase um sinal, e depois de repente nos deixam.” (Paul Valery, 1934, p.105)

Com a fotografia inaugurou-se uma nova era nos processos de reprodução, através da captura de uma imagem passando por processos químicos era possível obter essa imagem estampada quantas vezes fosse desejado. O suporte para a reprodução não dependia mais da habilidade do homem para ser produzido, isto era feito por processo fotoquímico. Se por um lado, a fotografia tirou do homem a responsabilidade da elaboração do suporte de reprodução, por outro lado deu a possibilidade de congelar olhares e instantes e criar uma cena que é um modo de colocar um instante do passado no presente.

“ Quem observar os movimentos de um fotógrafo munido de aparelho (ou de aparelho munido de fotógrafo) estará observando movimento de caça. O antiquíssimo gesto do caçador paleolítico que persegue a caça na tundra. Com a diferença de que o fotógrafo não se movimenta em pradaria aberta, mas na floresta densa da cultura. Seu gesto é, pois, estruturado por essa taiga artificial, e toda fenomenologia do gesto fotográfico deve levar em consideração os obstáculos contra os quais se choca: reconstituir a condição do gesto.” (Flusser, 2002, P.29)

Em torno de 1900, a técnica de produção de imagens chegou a um nível que permitia, não somente esgotar o objeto em todo o conjunto de detalhes, mas de modificá-lo possibilitando a criação de um gesto artístico. A fotografia não tinha mais o compromisso de retratar apenas a cena do cotidiano, rostos e paisagens, ela também possibilitava a criação de arte a partir da captura e trabalho das imagens. Isto era possível tanto no ato de fotografar quanto no ato de “revelar” a fotografia. Alterar o processo fotoquímico significava dar nuances, cores e contrastes que não existiam na cena de referência. Este novo instrumento de reprodução de imagens com a possibilidade de inclusão do gesto artístico criou também um novo tipo de acervo de imagens, as fotografias.

Com a frenética reprodução e difusão das imagens por meios técnicos, cria-se ao mesmo tempo a massificação de determinadas imagens emblemáticas e segundo Benjamin, perde-se o valor do único: a aura, o “hic et nunc”. O valor de culto é trocado pelo valor de exposição e quanto mais

reproduzido e exposto o objeto ganha mais valor e o original perde seu valor mítico. De certa forma, com o passar do tempo e a excessiva reprodução, certa imagem ganha uma notoriedade tão grande que o original volta a ter um valor extraordinário. La Gioconda (A Monalisa) de Leonardo Da Vinci, por exemplo, de tanto ser reproduzida e difundida acabou virando o quadro mais famoso do mundo, seu original, exposto no Louvre, vale centenas de milhões de dólares e atrai milhões de visitantes por ano.

Em nossos tempos, usamos as imagens reproduzidas apenas como referência ao original que quanto mais reproduzido maior valor tem. Com a era da reprodutibilidade técnica das imagens, guardar o original significa ter o valor do único, ter a guarda da aura e de toda a história que aquele objeto carrega consigo. No caso da Monalisa, o seu valor de único é tão grande e inatingível que permitiu outras versões que geraram novas obras de arte, como no caso de Botero e Duchamp.

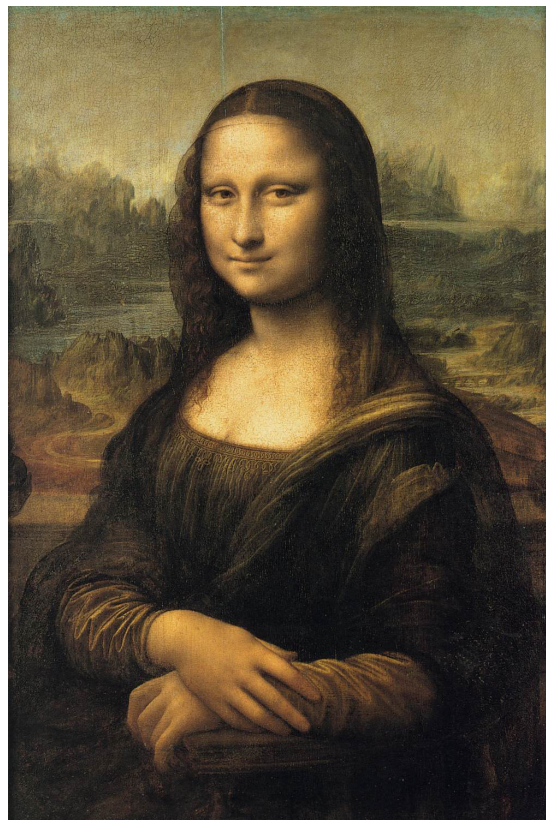


Figura 13 - La Gioconda (A Monalisa) Leonardo Da Vinci – Louvre-Paris - Internet - http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f2/Leonardo_da_Vinci_-_Mona_Lisa_%28La_Gioconda%29_-_WGA12711.jpg

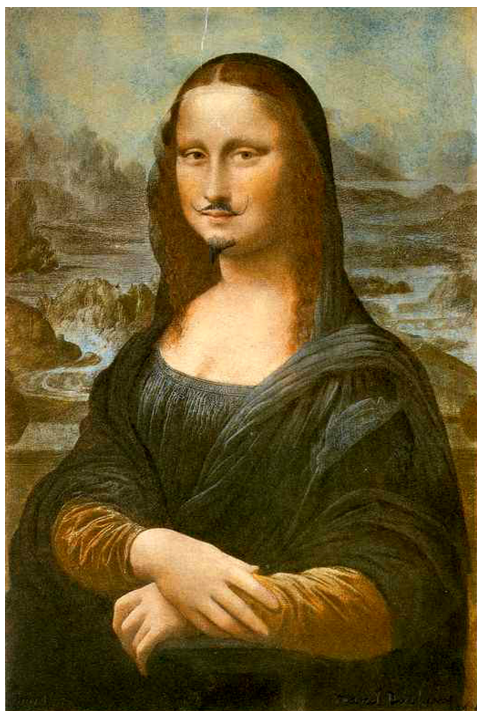


Figura 14 - Monalisa – Marcel Duchamp
<http://en.ivankrutoyarov.com/2013/02/mona-lisa-copies.html>



Figura 15 - Monalisa – Fernando Botero
<http://espanholintegral.files.wordpress.com/2012/02/la-mona-lisa2.jpg>

Pouco depois, dominada a técnica de captura de imagens, descobre-se a possibilidade de colocação destes quadros em sequencia dando movimento à uma imagem que era estática: o cinema cria outro olhar sobre mundo, o simples registrar e reproduzir é substituído pela manipulação da imagem estática e em movimento.

A vertente mais contemporânea da imagem técnica é a imagem digital ou aquelas criadas por aparatos eletrônicos, podemos definir que este último passo foi aquele que superou definitivamente a relação entre homem e suporte. As imagens não são definidas mais por linhas ou planos, são preenchidas por pontos ou pixels. Quando vemos uma imagem no computador não temos a menor ideia de como ela é produzida tecnicamente. Quando digitamos um texto ao apertar certa tecla que imediatamente aparece em nosso monitor, conhecemos a ação e a reação mas, tecnicamente, não sabemos o que acontece entre o teclado e o monitor. Este fenômeno Flusser demonina de "tatear".

“ O Mundo, desintegrado em elementos pontuais pela decomposição dos fios condutores, deve ser reintegrado a fim de voltar a ser vivenciável, compreensível e manipulável. Este é o engajamento profundo de toda a ciência, arte e política na situação que ora emerge. Mas não é possível se agarrarem os pontos que devem ser reintegrados: eles são impalpáveis, invisíveis. É necessário se inventarem dispositivos capazes de fazê-lo: as teclas. Embora estejamos, há muito, habituados a manejar teclas, estamos longe de captar nossa maneira de estar-no-mundo, a nossa forma mentis, ao apertarmos as teclas com as pontas dos nossos dedos.

As teclas estão em toda parte. Interruptores iluminam o quarto com a rapidez de um relâmpago, as caixas se abrem imediatamente ao apertarmos um botão, o motor do carro se põe a funcionar instantaneamente ao virarmos a chave, a câmera fotográfica toma fotografias logo que apertemos sua tecla. ”(Vilém Flusser, 2008, p.31)

As imagens técnicas chegaram a tal ponto de sofisticação que se inaugura um novo cenário, a possibilidade de criar imagens técnicas com a ponta dos dedos. Essa nova realidade tira do controle do homem o suporte da imagem assim como aconteceu com a fotografia e, agora, tira também o gesto que cria a imagem.

Através de algoritmos, os softwares criam e modificam imagens ao seu “bel-prazer”, o homem já tem mais controle sobre aquele processo. Quando usamos um software de imagens como o “photoshop” e indicamos a aplicação de um filtro sobre determinada imagem, surgirá outra imagem que Flusser chama de superfície imaginada. Preenchidas por pixels, essa imagem não tem nenhum vínculo com o real, apenas é uma imagem técnica virtual possibilitada por um aparelho cujo funcionamento o operador não conhece. As imagens reproduzidas tecnicamente nos tempos atuais são modificadas e “re-modificadas”, guardadas e difundidas sem que seu criador tenha controle sobre o espaço e o tempo delas.

1.3 - A imagem em uma sociedade midiática

Não vivenciamos mais e nem valorizamos o mundo através das linhas escritas, agora vemos o mundo criando um imaginário das imagens. O mundo não se apresenta mais enquanto linhas, processos e acontecimentos, mas através de planos e cenas, que Flusser define com um período pós-histórico, o que não significa uma volta à pré-história, mas o começo de uma nova era sucessora da história escrita. O mundo não é mais descrito pelas letras, palavras e textos, as imagens com sua velocidade voraz narram os acontecimentos do mundo, substituindo a escrita. Na velocidade do mundo contemporâneo não há mais tempo e espaço para a difusão da informação através da escrita, antes de qualquer texto de uma matéria jornalística, existe necessariamente uma imagem para dar a chancela de veracidade daquele evento.

As novas imagens chamadas imagens técnicas não têm a mesma raiz ontológica das imagens que retratavam o cotidiano, como as encontradas na caverna de Lascaux. As imagens tradicionais são a planificação bidimensional de um volume tridimensional, enquanto as imagens técnicas ou tecnoimagens, como sugere Flusser, são imagens constituídas por pontos (pixels) que abstraem as linhas e o plano bidimensional. As imagens técnicas não precisam das coordenadas X e Y para existir no plano bidimensional, são determinadas por um código binário e pertencem à nulodimensionalidade.

Essas imagens “sem dimensão”, compostas por pontos de luz, no caso das imagens televisivas e, posteriormente, por pixels no caso das imagens digitais, entram nos canais de difusão e formam uma rede de imagens midiáticas. Atualmente é tão impossível falar de comunicação sem dispositivos de mídia, como de museu e exposição sem mencionar

interação, entretenimento e midiaticização.

Antes de entrar em uma reflexão sobre a midiaticização das exposições e dos museus é importante falar de Harry Pross, grande estudioso da mídia e da sociedade midiática. Pross elaborou uma teoria da mídia onde propõe classificá-las em mídia primária, secundária e terciária e essa classificação pode nos auxiliar a entender o espaço do museu como lugar de recepção midiática.

A mídia primária é aquela que não precisa de qualquer suporte para a transmissão de seus códigos, que podem ser gestos, sons, odores e outros. Nesta categoria, obrigatoriamente o emissor e o receptor precisam ter a aproximação necessária para que se possa ouvir, sentir odores, sons etc.

“ Toda a comunicação humana começa na mídia primária, na qual os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo, toda a comunicação humana retornará a este ponto” (Pross, 1971, p 128).

Longe de simples e esgotada, a mídia primária é referência obrigatória e tem sido objeto de estudo de etologia por Eibl-Eibesfeldt, Frans de Waal, Gregory Bateson, Boris Cyrulnik entre outros.

A mídia secundária é toda aquela que precisa de um suporte para ter seu código comunicacional difundido; nesta categoria podemos citar desde os suportes mais primitivos como a fumaça e as paredes das cavernas até os meios mais “contemporâneos” como o jornal, livros, cartas etc. Com a mídia secundária, o homem aumentou a amplitude do sinal de sua comunicação e conseguiu que seu gesto fosse mais duradouro. Notadamente após a invenção da prensa de Gutemberg com seus tipos móveis, a ciência, a história e as artes conseguem ampliar seu potencial de comunicação ou influência e ganham um mecanismo de perpetuação da informação. Antes da invenção da eletricidade, a mídia secundária foi aquela que propiciou um grande avanço da comunicação e do conhecimento no mundo.

A mídia terciária, por sua vez, ganha o papel de grande protagonista no século XX. Com a invenção da energia elétrica que, segundo Pross, é a grande mídia terciária, nos foi possível eliminar os suportes e agilizar os tempos nas trocas de informações. O rádio em primeiro momento e depois

a televisão, sem que nenhum substituísse o outro, proporcionaram, em conjunto, um aumento enorme da amplitude da comunicação. Ao invés de comprar o jornal para ler as notícias e fatos, bastava ligar o rádio ou a TV para receber todo o conteúdo sem precisar de um suporte impresso, além disso, não se precisava mais esperar o dia seguinte para saber o que se passou no mundo. Com a invenção da TV (a rede de tele difusão e seus dispositivos), as imagens, que estavam estáticas nos livros e nas molduras dos quadros, ganham movimento e conquistam o mundo.

“ A ampliação do alcance trazida pela virtualidade da escrita e sua magia passa por uma nova revolução: a eletricidade. A eletricidade possibilita o nascimento da mídia terciária, que requer uso de um aparato emissor e codificador da mensagem e um outro aparato receptor e decodificador. Com a mídia terciária amplia-se ainda mais as escalas espaciais e de impacto receptivo. O impacto é tão grande que o próprio conceito de comunicação passa a ter uma versão que se restringe à mídia terciária. A ampliação do espaço abrangido - e sua apropriação simbólica - é tão grande que já não é mais somente delírio falar-se em uma cultura mundial.” (Baitello, 2005, p.73)

Os sistemas e redes elétricas possibilitaram o desenvolvimento de mídia terciária atual e se caracterizam pela possibilidade de relativização do espaço até sua anulação; desta forma as informações eliminam a necessidade do transporte físico. Para que seja possível a troca de informações usando as mídias terciárias é importante sempre lembrar que emissor e receptor precisam ter um aparelho que faça a decodificação dos sinais. Na tv e no rádio, as imagens e sons são transformados em ondas eletromagnéticas pelo aparelho do emissor e, depois, são decodificados novamente em som e imagem pelo aparelho do receptor.

No século XXI, a mídia terciária se transforma novamente e ganha um novo fator de potencialização, os computadores e a rede. Funcionando em alta velocidade e em compressão tempo/espaço, temos uma sociedade informada em tempo real e, independente de localidade, distâncias ou tempo cronométrico, podemos ter acesso às mesmas informações estando aqui ou no Japão e o espaço e o tempo tornam-se nulos. Se por um lado,

os meios eletrônicos aumentaram de forma notável a velocidade da comunicação deixando-a mais volátil e efêmera, por outro lado, propiciam o registro e conservação de imagens e sons que podem ser vistos e ouvidos posteriormente, a qualquer hora e quantas vezes for necessário. Se a mídia secundária foi importante para a perpetuação de gestos, textos e imagens impressas, a mídia terciária tem o importante papel da perpetuação dos sons, falas e imagens em movimentos.

“A possibilidade de produção de imagens, visuais ou acústicas, sua reprodução ilimitada, sua distribuição irrestrita tem levado a comunicação humana a uma hipertrofia da visibilidade, em uma transferência da tridimensionalidade presente na mídia primária (com seus sentidos táteis) para superfícies bidimensionais.” (Baitello, 2005, p.84).

Segundo Gunther Anders, estamos inseridos na sociedade midiática e dela não temos escolha de não participar, ao contrário, nos deparamos, no dia a dia, com a Hipertelia¹ causada pela velocidade e acúmulo de informações vindas quase ao mesmo tempo. Nessa conjuntura, é inevitável uma reflexão sobre papel cultural do museu: ao mesmo tempo em que é um equipamento responsável pela guarda de nossas memórias, também precisa ser atual e de inovação constante para atrair o público enquanto espaço de educação e cultura. Essa necessidade de se reproduzir como fator de inovação que precisa ser constante constitui o elemento que deve possibilitar ao museu não perder seu lugar e tempo midiáticos.

¹ J. Les stratégies fatales, Paris, B. Grasset, 1983, pp. 12-13 e 36



Capítulo 2

O Museu do passado ao presente

- 2.1 Do gabinete de curiosidades aos grandes museus de arte**
- 2.2 O museu como espaço público.**
- 2.3 O museu como entretenimento**
- 2.4 O museu como dispositivo de visualidade**

2.1 – Do gabinete de curiosidades aos grandes museus de arte

Durante os séculos das descobertas ultramarinas, os europeus acumularam, nos chamados gabinetes de curiosidades, os fragmentos das realidades estranhas encontradas em suas viagens que se multiplicaram do século XVI ao XVIII. Os gabinetes de curiosidades tinham um caráter de coleção enciclopédica, acumulando tudo o que chegava de lugares distantes e desconhecidos. Não havia preocupação em nomear ou classificar, mas apenas evidenciar, pelas amostras, a existência de outras civilizações diferentes, exóticas:

“As coleções dos gabinetes eram organizadas em dois grandes eixos: *Naturalia* e *Mirabilia*. Do primeiro, fazem parte exemplares dos reinos animal, vegetal e mineral. Já o segundo divide-se, por sua vez, em duas seções: os objetos produtos da ação humana (*Artificialia*) e as antigüidades e objetos exóticos que remetem a povos desconhecidos, normalmente vendidos aos colecionadores ou presenteados por viajantes e marinheiros.” (Possas, 2005, p. 153).

A motivação inicial dos donos de gabinetes de curiosidades era tentar possuir o inatingível, para desvendar o mistério da criação. Por um lado, essas coleções particulares funcionavam como emblema de poder e prestígio social, por outro, foram elas que suscitaram a necessidade, cada vez mais científica, de organização e classificação de peças e exemplares colhidos a esmo e acumulados sem ordem ou sentido. À medida que foram crescendo, ficou patente a necessidade de locais apropriados entendidos, inicialmente, como espaços para guardar os novos objetos de conhecimento e, posteriormente, como modo de guardar com o objetivo de mostrar. Surgem os colecionadores que se multiplicaram e se especializaram:

surgiram estudiosos de zoologia, botânica e outros segmentos como a “história natural”.



Figura 16 - Johann Georg Hainz – Gabinete de Curiosidades – 1666 – Internet
peoniasemadreperola.blogspot.com

A partir dos gabinetes de curiosidades ficou premente a necessidade de espaços maiores e mais adequados para expor todas as relíquias e descobertas que eles guardavam. No final do século XVIII, começam a surgir os museus como espaço público e o primeiro grande museu aberto ao público foi o British Museum inaugurado em 1753. Esse museu pode ser considerado um marco fundamental na criação dos conceitos de organização de acervo e exposição que continuam a ser usados até hoje.



Figura 17 - British Museum – Internet - http://caliban.lbl.gov/panoramas/london/british_museum.jpg



Figura 18 - British Museum – Internet - <http://dicksandy.org/Travel/London/Photos/460%20British%20Museum.jpg>

A Galleria Degli Uffizzi em Florença, inaugurada em 1769, usou os corredores e galerias da corte dos Médici que, projetadas pelo arquiteto Giorgio Vasari, passam a expor obras de arte de grande valor artístico como esculturas e pinturas: (*"...luogo dove passeggiare, com pitture, statue e altre cose di pregio"*), Francesco I de' Medice, 1581. A horizontalidade desses longos corredores orientava o olhar dos visitantes, o museu exibia obras de arte, mas sua visualidade acompanhava o deslocamento que, na extensão, se configurava como distração sem compromisso.



Figura 19 - Galleria degli Uffizzi – Exterior - <http://tripit.files.wordpress.com/2010/01/dsc02891.jpg>



Figura 20 - Galleria degli Uffizi – Interno – Foto do Autor

A revolução francesa criou o primeiro grande museu de arte no sentido moderno do termo, quando destinou o palácio do Louvre como local provisório do Museu Nacional de Arte. Para o programa de governo, a transformação do velho palácio real em Museu da República Francesa era uma das prioridades revolucionárias. Após a transferência da corte francesa para Versailles, o antigo palácio do Louvre que abrigara a corte de reis como Luís XIII e Luís XIV, fica desocupado e é destinado à função de abrigar oficinas e galerias de pinturas e artes. Anos depois, é aberto à visitação pública para que suas grandes coleções de obras de arte fossem vistas e contempladas.

Naqueles tempos, os museus de arte públicos eram, paradoxalmente, testemunhos políticos de ação e constituía, não só, prova de que o governo estava fazendo algo necessário ao povo, mas também, o exercício de poder magnânimo que admitia expor ao público, seus tesouros artísticos e a imagem conservava e exibia o resplendor dos antigos usos das salas

ocupadas por reis e rainhas. A política ultrapassara a monarquia, mas seus valores continuavam a ser exibidos nos museus que surgiam como reminiscências do passado e da sua glória. Os museus pareciam congelar o tempo.



Figura 21 - Salões de Napoleão III, Ala Richelieu – Louvre Paris

Também fora da França, nos países europeus vizinhos, era bem difundida a ideia de que o Estado deveria zelar pelos bens culturais e disponibilizá-los aos cidadãos através de museus e espaços públicos de exposição. Em torno da metade do século XIX, quase todas as nações ocidentais já tinham inaugurado seu Museu Nacional de Arte.

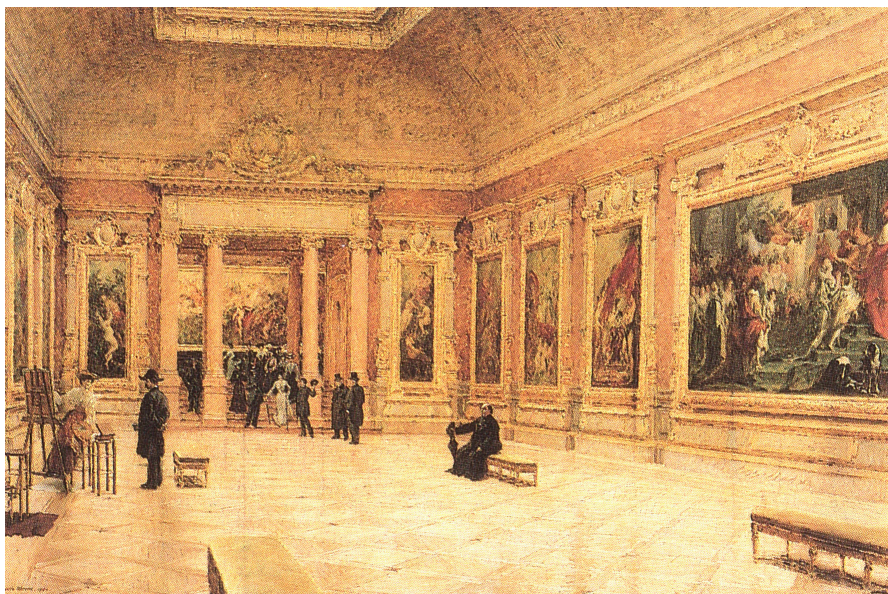


Figura 22 - Sala Rubens, Louvre – 1906 – Louis Béroud

No século XIX, são inaugurados outros espaços que se tornaram museus de grande significado guardando e expondo o acervo dos movimentos artísticos e culturais da humanidade. Entre eles e entre outros da mesma relevância, podemos citar o Museu do Prado em Madri, inaugurado em novembro de 1819, e mais tarde, o Metropolitan Museum of Art de Nova York, fundado em 1929 entre outros.

Todos esses grandes museus organizavam seus materiais de forma que pudessem ser contemplados e estudados, criando grandes espaços públicos que, se inicialmente guardavam objetos considerados raros e valiosos, logo passaram ser espaços de exposição de acervos de importantes coleções de diversas épocas da nossa cultura. Guardar e expor parece contraditório, mas sintetizam o significado daqueles espaços culturais.

Ao longo do século XX, os grandes museus foram se modernizando e se atualizando ante o impacto do novo fluxo de visitantes, das novas formas de expor e sobretudo, ante a evidência de que o museu, enquanto lugar, passa a ser a marca de um governo, de um nome de prestígio e de poder.

Um exemplo marcante de remodelação e readequação às novas demandas foi a grande reforma que o Museu do Louvre em 1989, uma mudança que gerou polêmica e desagrado entre os mais conservadores, pois constituía uma ousada intervenção sobre a tradição. O museu amplia o impacto do

seu volume e cria outro fluxo de visitação que descaracterizava a exagerada horizontalidade que induzia o deslocamento sem compromisso, além de expandir a área de exposição do seu enorme acervo. A requalificação do espaço passa a incorporar lojas, livrarias e outros equipamentos que tornam o Louvre um espaço público de encontro e consumo: inaugura-se outro uso do museu e aliam-se cultura, entretenimento, diversão e consumo em oportuna recuperação do espaço público.

Para marcar a mudança de conceito de um museu endógeno, ou seja, voltado apenas para seu interior, para um museu voltado para a cidade de Paris, foi construída uma grande pirâmide situada na praça central, a Cour Napoléon. Criou-se um grande marco visual e simbólico que funciona como entrada principal, ponto de encontro, referência e convergência de energias. Essa inserção simbólica no Louvre pode indiciar a mudança de vocação do museu que, em lugar de guardar, passa a mostrar, não ainda de modo espetacular mas certamente performático, a confluência das pessoas que se fazem notar como usuários do " novo Museu do Louvre", que convidava ao convívio e à troca onde se combinava espaço de encontro e de consumo. Certamente, na Europa, o Louvre marca uma mudança significativa na concepção de uso do museu: as grandes áreas envidraçadas simbolizam a abertura e a expansão da cultura guardada nos museus que, substitui o espaço privado e endógeno, pelo ambiente onde se encontram o interno e o entorno.



Figura 23 - Grande Pirâmide do Louvre (imagem do autor)
A enorme pirâmide de vidro e aço cria um contraponto com o antigo e inaugura outro modo de expor ao insinuar que o museu alterava sua identidade



Figura 24 - Grande Pirâmide do Louvre - Internet
<http://www.cristinamello.com.br/wp-content/uploads/2012/03/louvre-spectacle1.jpg>

Essa nova relação dos museus com seus visitantes gerou uma onda geral de remodelação e redesenho dos espaços. Precursor deste movimento, o Louvre, irradiou a necessidade premente de se rever o museu como equipamento de cultura. Mimetizando a obra de arte o espaço arquitetônico passa a ser outro fator importante: enormes coberturas leves e transparentes acrescentam outra luz aos antigos pátios criando áreas de exposições para esculturas e objetos que superam os limites dos espaços fechados e exibem-se à claridade do dia. Esta alternância entre ambientes de luz artificial e natural elimina uma eventual monotonia criando maior interação entre o ambiente e o visitante.



Figura 25 - British Museum - internet - <http://0.tqn.com/d/budgettravel/1/0/4/5/british-museum.jpg>



Figura 26 - Espaço interno do Museu do Louvre http://2.bp.blogspot.com/_KyoeL7lu6WA/TMwKTJX71FI/AAAAAA-AAARU/FsLyN5PsQhA/s1600/pyramide_louvre_3_spirit_of_paris.jpg



Figura 27 - Museu do Louvre - internet - http://www.vigoenfotos.com/paris/paris_louvre_interior_2.pt.html



Figura 28 - Museu do Louvre - interno - Foto do autor
A pirâmide de aço e vidro também se volta para o interior do Louvre, criando a sensação de permeabilidade entre o interno e externo.

O museu se alterou e já não basta guardar e expor os acervos das grandes obras artísticas da humanidade, é preciso criar uma convergência de conteúdos entre a antiga mídia que procurava conservar, ao mesmo tempo em que expunha a obra de arte, e as novas mídias que reprodutivas, digitais, móveis e interativas se fazem atuantes através de tablets, celulares, áudio-guias etc. A obra está exposta com toda sua aura e poder de ser única, porém o visitante tem uma expectativa de interagir com ela e conhecer sua origem, história e vida. Entretanto, no museu como equipamento da cultura, o modo de expor, ver, conhecer ou interagir não é espontâneo ou livre, mas através de organização e fruição de espaços, arquiteturas de visualidade, curadorias, acervos que se expõe ou se resguarda e, até mesmo, relações sociais constituem processos sutilmente instrumentalizados para transformar aqueles equipamentos em poder que se faz tanto mais eficiente, quanto menos se expõe como forma de governo.

2.2 – O museu como espaço público

A cultura de massas que se desenvolve a partir da década de 1940 nos Estados Unidos, teve um papel protagonista no molde de gostos e preferências da sociedade, criando modelos de consumo e de comportamento. No contexto do pós-guerra quando aumenta o consumo a fim de nutrir a cadeia produtiva surge, no âmbito cultural, o movimento do pós-modernismo. Opondo-se à assepsia modernista das formas limpas,

das cores sóbrias, da racionalidade no emprego de materiais e, da concepção de um modo de vida que abolia os excessos e o supérfluo; o pós-modernismo exhibe uma desejada liberdade de valores, de comportamentos e, sobretudo, de ideias. Procurando superar uma estética negativa, a indústria cultural procura abolir algumas fronteiras que faziam a distinção entre a alta cultura e a cultura de massas, chamada cultura popular.

“ Esse talvez seja o desenvolvimento mais angustiante de um ponto de vista acadêmico, que tradicionalmente investe na preservação de um âmbito de alta cultura ou de cultura de elite, em contraposição ao ambiente ao seu redor – um ambiente de filisteus, quinquilharia e de kitsch, de seriados de televisão e cultura de Reader’s Digest...” (Jameson, 2006: 18)

Na arquitetura, o modernismo, mais notadamente, o alto modernismo surgiu como uma forma de oposição à arquitetura chamada burguesa com seus suntuosos e ornamentados palacetes. Se a arquitetura moderna propôs a racionalidade, a funcionalidade e a estética desprovida de ornamentos, mas rica na composição dos volumes, propunha, também, um movimento de ruptura com a ordem clássica, embora também ditasse moda e regras no âmbito da estética, arte, arquitetura e urbanismo.

Ainda no âmbito da arquitetura, o pós-modernismo representa a grande ruptura com as características racionais, estéticas e construtivas levando ao pastiche e a uma nova combinação de estilos e formas. Essa combinação de novos elementos nos levou a uma hibridação e à mudança de paradigmas em todas as áreas da cultura.

“ ...a inovação estilística não é mais possível, tudo o que resta é imitar estilos mortos, falar através de máscaras e com as vozes dos estilos no museu imaginário. Mas isso significa que a arte pós-moderna ou contemporânea se pausará pela própria arte de um modo novo; mais ainda; significa que uma de suas mensagens essenciais envolverá a falência necessária da arte e da estética, da falência do novo, o aprisionamento no passado.” (Jameson, 2006: 25)

O surgimento do pós-modernismo não pode ser estudado, apenas, como emergência de outro estilo artístico ou cultural, ao contrário, inaugura outra vida social, uma sociedade pós-fordista marcada pelo consumo, pela mídia, pelo espetáculo e pelo capitalismo multinacional. A arquitetura, a cidade, os museus, as artes plásticas tornam-se espetáculos transmitidos em tempo real pelas mídias. A espetacularização e a hibridização trazidas pelo pós-moderno possibilitaram o rompimento de paradigmas do moderno e nos deu possibilidades de experimentar novas combinações e experiências que eram impensadas até então. Novas cores, formas, proporções e relações com o entorno surgiram nas cidades em edifícios que viram símbolo da arquitetura pós-moderna.

Inaugurado em 1977, em Paris, o Centro Cultural Georges Pompidou surge como um marco na arquitetura pós-moderna voltada para fins culturais, um espaço híbrido onde artes plásticas, artes visuais, cinema, dança e outras vertentes artísticas convivem em harmonia. Projetado por Richard Rogers e Renzo Piano, o edifício joga todas suas “entranhas” para o externo a fim de transformar-se em objeto de arte no contexto da cidade. Este projeto pós-moderno rompe com a tradicional escala urbana parisiense e com as cores cinzas e sóbrias dos projetos de arquitetura do movimento moderno.

Certamente o Centro Pompidou é um marco em relação à mudança de concepção no espaço expositivo do museu, transforma o espaço em imagem com a qual o público interage antes de chegar às exposições.

No início do século XXI, com a chegada do terceiro milênio e o aumento frenético do conteúdo midiático no nosso cotidiano, os conceitos de exposição de conteúdos e acervos adotados até então, começam a se transformar e se adequar à nova expectativa dos visitantes. Os espaços expositivos ganham mais interatividade possibilitada por novos meios tecnológicos que permitem gerar outras sensações, descobertas, ao mesmo tempo em que se democratiza o acesso ao conhecimento dos acervos e temas abordados. Os museus aumentam o seu suporte de mídia terciária distanciando, cada vez mais, o visitante do acervo dos museus: as exposições viram um show de imagens.

Nesta nova ótica, os novos museus e memoriais puderam abordar temas do conhecimento antes pouco palpáveis, como por exemplo, em São Paulo, a língua portuguesa ou o futebol como paixão transformadora da cultura brasileira. A interatividade multimidiática gera outras sensações e descobertas que não seriam possíveis somente com a exibição clássica de acervos.



Figura 29 - Centre Georges Pompidou <http://pictify.com/user/Pompidou>

2.3- O museu como entretenimento

No início do século XXI, com a chegada do terceiro milênio e o aumento frenético do conteúdo midiático no nosso cotidiano, as características e os conceitos de museu e exposição adotados até então, começam a se transformar e a se adequar. Os espaços expositivos ganham mais interatividade, possibilitados por outros meios tecnológicos que permitem gerar novas sensações, descobertas, ao mesmo tempo, em que se pretende democratizar o acesso ao conhecimento dos acervos e temas abordados. As exposições viram um show de imagens que se ampliam e se transformam com a inserção de vários suportes tecnológicos, levando o museu a alterar sua identidade cultural.

Porém, o conceito de entretenimento não está ligado somente aos aparatos tecnológicos como telas em touch-screen, projeções e equipamentos em rede; na mesma medida em que cresce a utilização desses recursos cresce, também, a preocupação de aguçar os sentidos humanos, sensações térmicas, acústicas e olfativas, sem falar dos tradicionais apelos visuais que constituem liderança inquestionável dos apelos persuasivos dos museus.



Figura 30 - Brincadeira com gerado Van der Graff
http://500melhores.com.br/hotelaria_turismo/passeios/espaco_catavento

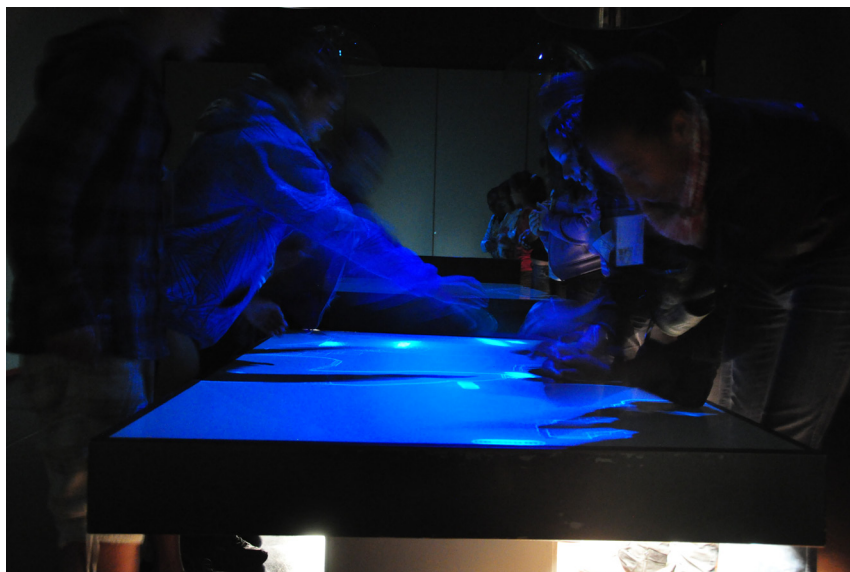
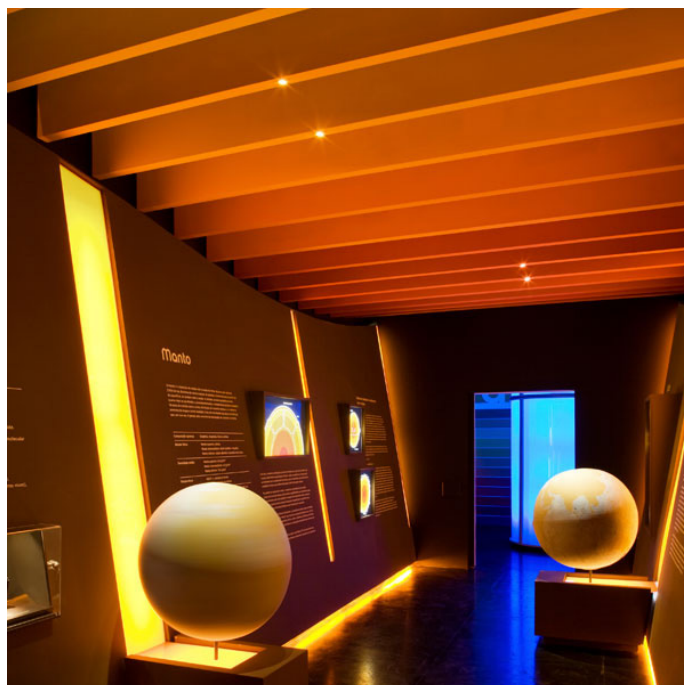


Figura 31- Jogo de palavras no Museu da Língua Portuguesa - Foto do autor

No Brasil e, sobretudo em São Paulo, começamos a observar essa mudança de tendência nos projetos dos museus a partir do eixo cultural da Estação da Luz, que começa com Museu da Língua Portuguesa, se expande até o museu educacional Catavento, chegando até ao contemporâneo Museu do Futebol.



Figuras 32 e 33 - Catavento Educacional e Cultural – Fotos do autor



Figuras 34 e 35 - Museu da Língua Portuguesa – Fotos do autor



Figuras 36 e 37 - Museu do Futebol – Fotos do autor

Nesta ótica, os novos museus e memoriais puderam abordar temas do conhecimento antes pouco palpáveis, como por exemplo, a língua portuguesa ou o futebol como paixão e embora, paradoxalmente distantes enquanto temáticas de interesse, são ambos transformadores da cultura brasileira. Nos dois casos, se não fosse possível usar imagens em movimento, sons e efeitos haveria enorme dificuldade de representação e exposição. A interatividade em multimídia geram outras sensações e descobertas que não seriam possíveis somente com uma exibição clássica de acervos. O museu como a televisão e os demais meios de comunicação de massa, se transforma, não apenas, em lugar de entretenimento, mas

assume atuação midiática de interesse didático e divulgação científica que nos levam a observar que esse interesse estava na raiz dos antigos gabinetes de curiosidades mas, agora, assumem outros apelos persuasivos. Este novo paradigma dos projetos de exposições sugere novo uso dos museus e memoriais, ir ao museu significa entretenimento, ter sensações e interagir de forma lúdica com o conteúdo expositivo.

Além de espaço de contemplação e informação, o Museu se transforma em espaço de entretenimento e, nesse novo âmbito, as exposições começam a usar o jogo para proporcionar maior interesse e interação entre o visitante e o conteúdo exposto. O visitante passa de expectador passivo de um conteúdo estático e previsível para ser parte integrante da exposição, tendo a possibilidade de interagir e atuar.

Para entender o papel lúdico do Museu em uma arqueologia do jogo e das relações que estabelece com a cultura, recorremos a dois autores de suma importância: Johan Huizinga e Roger Caillois.

“ Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas suscitando relações grupais que, ora se rodeiam propositadamente de mistério, ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual”. (Huizinga, 1951)

Em seu trabalho *Homo Ludens* (1980), Johan Huizinga faz a seguinte definição para o jogo:

“É importante ressaltar que o jogo não é uma atividade exclusiva dos humanos, a maioria dos animais também joga e brinca. Os cães, por exemplo, desde pequenos usam o jogo como etapa de socialização e como todo jogo é submetido a regras, eles não se mordem em determinadas regiões e deixam de usar a força para que não se machuquem.” (Huizinga, 1951)

Como etapa de socialização, o jogo também é muito importante para os humanos, principalmente as crianças que, por exemplo, fazem jogos de imitação dos pais ou personagens. Nesta etapa de mimetização começamos a criar as bases de convivência social.

“Os jogos são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção, etc. Apesar desta quase infinda diversidade, e com uma notável constância, a palavra jogo evoca por igual às idéias de facilidade, risco ou habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou diversão. Acalma e diverte. Evoca uma atividade sem escolhas, mas também sem consequência para a vida real”
(Caillois, 1990)

O jogo é uma atividade temporária que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste na própria realização do jogador. O jogo pode ser visto com um intervalo na vida cotidiana, e não tem relação com a vida real, mesmo sendo livre e voluntário ele está sempre sujeitos a regras e normas. Podemos dividir o jogo em 4 grandes categorias: agôn (competição), alea (sorte), mimicry (simulacro) e ilinx (vertigem).

Agon é o grupo de jogos que aparece sob forma de competição, cria-se uma artificial atmosfera de igualdade entre os competidores para que a possível vitória de um dos competidores não possa ser contestada. Nessa categoria, a rivalidade se estabelece através da habilidade, rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho etc.

Elea é o grupo de jogos que dependem da sorte e independem da intervenção e habilidade do jogador. Elea em latim é nome do jogo de dados. Nesta categoria, o jogo de dados, ao contrário do agon, não reivindica a responsabilidade individual dos participantes que é entregue ao destino. Podemos citar jogos com bingos, loterias, dados entre os jogos de elea.

Mimicry é o grupo de jogos que supõe a aceitação temporária de uma ilusão, ou pelo menos, de um universo imaginário, trata do mimetismo. Nesta categoria podemos incluir as imitações, desfiles de carnaval, interpretações teatrais etc.

Como última categoria, o llinx engloba os jogos que buscam a vertigem e consistem na tentação de destruir, mesmo que por um instante, a instabilidade da consciência. Podemos citar as montanhas-russas, o alpinismo, salto de pára-quedas e até mesmo os giros em torno do seu próprio corpo que as crianças pequenas costumam fazer.

Claro que a classificação dos jogos, nestas quatro categorias, não significa que elas não se misturem, ao contrário, em geral se mesclam em pelo menos 2 delas. Como exemplo, podemos citar um concurso de máscaras: mesmo pertencendo a categoria do mimicry, ele também se enquadra no agôn, pois além da imitação de um personagem, existe também o fator da competição entre os participantes.

Quando falamos dos estreitos laços entre jogo e cultura estamos nos afirmando que, na cultura, existe um elemento lúdico, mas isto não quer dizer que, necessariamente, o jogo se transforme em cultura ou seja a origem das civilizações.

“A vida social reveste-se de formas supra biológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo. Não queremos com isto dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas, a cultura possui um caráter lúdico que se processa segundo as formas no ambiente e no jogo” (Huizinga, 1980)

O jogo diretamente não se transforma em cultura, mas sem dúvida, tem um grande potencial de interatividade e, quando contemplado no âmbito dos museus e das exposições, cria com o visitante uma relação comunicativa de âmbito persuasivo e envolvimento afetivo. Enquanto espaço de jogo, o Museu se afasta definitivamente do seu destino expositivo e contemplativo e se transforma em espaço que prolonga o possível espaço da descontração doméstica.

2.4. O museu como dispositivo de visualidade

Recuperando Foucault dos anos 70, Agamben volta a considerar o conceito de dispositivo para propor, com seu mestre, um “termo técnico decisivo” para designar “o que chamava de governabilidade ou de governo dos homens”:

“ Aquilo que procuro individualizar com este nome é, antes de tudo, um conjunto absolutamente heterogêneo que implica discursos, instituições, estruturas arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas, em resumo: tanto o dito como o não dito, eis os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se estabelece entre estes elementos.” (Agamben, 2010, pg. 28)

A arqueologia do termo dispositivo vem do procedimento como a qual a Oikonomia - termo grego para gestão do Oikos (casa) - passa a ser traduzido para o latim dos padres da Idade Média como dispositivo. Agamben assinala que o termo é a categoria fundamental para compreensão do mecanismo político contemporâneo.

Dispositivo passa a ser qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e dos discursos dos seres viventes:

“ Se considerarmos genealogia teológica dos dispositivos que acabamos de delinear, a qual os conecta ao paradigma cristão da oikonomia, isto é , do governo divino do a mundo, vemos que os

dispositivos modernos apresentam, porém, uma diferença em relação aos tradicionais, o que o torna particularmente problemática a sua profanação. De fato, todo dispositivo implica um processo de subjetivação, sem o qual o dispositivo não pode funcionar como dispositivo de governo, mas se reduz a um mero exercício de violência. Foucault assim mostrou como, numa sociedade disciplinar, os dispositivos visam, através de uma série de práticas e de discursos, de saberes e de exercícios, à criação de corpos dóceis, mas livres, que assumem a sua identidade e a sua “liberdade” de sujeitos no próprio processo do seu assujeitamento. Isto é, o dispositivo é, antes de tudo, uma máquina que produz subjetivações....” (Agamben, 2009: 46)

Os dispositivos estão aí por toda parte e regulam a nossa sociedade independente da nossa vontade e são responsáveis pelo controle das nossas vidas. Os dispositivos de poder dos antigos governos de repressão foram substituídos por dispositivos “amigáveis” e, ao ilimitado crescimento dos dispositivos do nosso tempo, corresponde uma disseminada proliferação de processos de subjetivação.

As concepções contemporâneas de museus, principalmente nos novos conceitos de fazer exposições de temas “imateriais”, ou seja, aquelas que não dependem de um acervo físico para existir, usam de forma recorrente dispositivos visuais e de narrativas que estimulam o espectador a ver de um modo pré-concebido e elimina a possibilidade de novas visões ou experiências diferentes daquelas determinadas por um projeto museográfico, esses dispositivos geram um censura velada na nossa percepção.

Como diz Agamben, não somos reféns dos dispositivos eles entraram em nossas vidas, por nossa vontade como mecanismos e eliminação do tédio e de construção de felicidade.

“ Os dispositivos não são um acidente em que os homens caíram por acaso, mas tem a sua raiz no mesmo processo de “hominização” que tornou “humanos” os animais que classificamos como homo sapiens... A raiz de todo dispositivo está, deste modo, um desejo demasiadamente humano de felicidade,

e a captura e a subjetivação deste desejo, numa esfera separada, constituem a potência específica do dispositivo."" (Agamben, 2009: 43)

O museu como espaço dirigido do expor e do ver se enquadra nas estratégias dos dispositivos do poder contemporâneo necessárias para manter os frágeis mecanismos de ordem de uma sociedade que vive o alvoroço tecnológico, incorporando-o como aceleração que impõe viver, mas sem pensar ou sem se permitir o tempo que lhe permite refletir para recuperar a possibilidade de se pensar.

O museu como instituição cultural de longa história, influência marcante e crescente que recupera a arte e a exposição para assinalar o poder, exige ser pensado nas brechas das suas estratégias como dispositivo de governo que se faz presente através de sutilezas que, à primeira vista, não se deixam ver, mas não impedem que sobre elas reflitamos. Refletir sobre o museu é o objetivo desse trabalho e o modo como se pretende que o museu seja entendido enquanto espaço cultural e comunicativo.

Para esse exercício, é necessário transformar o espaço de exposição em lugar que promove o pensar e a produção de conhecimento, um lugar que transforma a fruição, em experiência:

" Pensare non significa semplicemente essere affetti da questa o da quella cosa, da questo o da quella cosa, da questo o da quel contenuto dipensiero in atto, ma essere, insieme, affetti dalla própria ricettività, far esperienza, in ogni pensato, di una potenza di pensare." (Agamben, 2008, pg 17)

Desse modo, cada organização de espaço, cada modo de expor, cada ângulo de visão, cada visita a um museu se transforma em experiência de conhecimento pois, não mais se vai a um museu, mas se está em um museu para conhecer através do ver, que supera toda tentativa de transformar aquele espaço em mais uma forma de estetização do cotidiano ou do tempo livre.



Capítulo 3

O museu do presente para o futuro

- 3.1 Os pequenos museus de cultura local**
- 3.2 O museu como elemento transformador da cidade**
- 3.3 O museu do futuro: o museu como extensão do espaço urbano, o espaço urbano como extensão do museu**

3.1 – Os pequenos museus de cultura local

Se por um lado temos museus e pinacotecas que guardam e expõem importantes obras de arte, por outro, temos também grande número de museus, principalmente os de história local, com acervos e exposições bem menos relevantes. Em geral localizados nas pequenas cidades que mimetizam a visualidade dos espaços expositivos do passado, assinalam a necessidade que aquelas cidades têm de terem seus museus como espaços que as deve enobrecer histórica e politicamente. Esses museus se repetem em todas as pequenas cidades; nesse sentido é notável o exemplo dos museus pedagógicos que se repetem em quase todas as cidades do interior do Estado. Esses espaços viram depósitos de objetos velhos que perderam a oportunidade de contar histórias que presenciaram e das quais foram, muitas vezes, silenciosos protagonistas. O acervo de história local, mesmo que tenha importância para determinada cultura, povo ou história, fica sem sentido quando não é colocado em uma narrativa que explique sua razão de ser.



Figura 38 - Museu Histórico Pedagógico de Araçatuba/SP – Foto do autor

Em geral são escolhidos edifícios históricos para abrigar os museus locais, percebe-se que há uma preocupação com a restauração do edifício, mas não se encontram suportes visuais que o coloquem no contexto da história da cidade e do país onde está localizado.



Figura 39 - Coleção do Museu Histórico Pedagógico de Araçatuba/SP – Foto do autor

Os acervos, em geral compostos por doações de moradores ilustres e não ilustres das cidades, são simplesmente catalogados e expostos.



Figura 40 - Museu Histórico Pedagógico de Araraquara/SP – Foto do autor



Figura 41 - Coleção do Museu Histórico Pedagógico de Araraquara/SP – Foto do autor

Muitas vezes, os espaços são divididos por áreas de interesse, mas os objetos se reduzem ao caráter contemplativo e perdem a possibilidade de realmente contar a “sua história”



Figura 42 - Museu Histórico Pedagógico de Penápolis/SP – Foto do autor



Figura 43 - Museu Histórico Pedagógico de Penápolis/SP – Foto do autor



Figura 44 - Coleção do Museu Histórico Pedagógico de Porto Ferreira/SP – Foto do autor



Figura 45 - Museu Histórico Pedagógico de Sta. Rita do Passa Quatro/SP – Foto do autor



Figura 46 - Coleção do Museu Histórico Pedagógico de Sta. Rita do Passa Quatro/SP – Foto do autor

Nesta sequência de fotos de pequenos museus do interior de São Paulo, mostra-se a grande semelhança com os gabinetes de curiosidades. Montados para expor coleções de peças exóticas e desconhecidas, têm um caráter predominante de colecionismo e, em segundo plano, de exposição. Com o intuito de guardar os objetos que fizeram parte da memória e da história local, esses pequenos museus repetem a fórmula da catalogação de objetos.

Como primeira impressão, a coleção de objetos antigos atrai o visitante pela curiosidade de observar aquilo que já não faz parte do seu cotidiano.

Usuário diário de tablets e celulares em seus ambientes interativos que permitem navegar para comparar e ir além dos simples imagens e conteúdos exibidos, o visitante não encontra atrações no museu que somente apresenta seu acervo sem nenhum suporte midiático e se torna superficial, monótono e simplesmente reiterativo. É urgente a necessidade de mudar o conceito de que a memória da história e da cultura está aprisionada nos objetos que remetem o visitante ao passado que representam.

Se por um lado, o público está ávido por imagens, por movimento e interação com conteúdo expositivo e com o objetivo de proporcionar entretenimento, por outro lado, os profissionais de curadoria e museologia vêm essas inevitáveis mudanças com resguardo e temem o esvaziamento de sentido e conteúdo das exposições.



Figura 47 - Museu de Salto Grande/SP – Foto do autor



Figura 48 - Museu de Salto Grande/SP – Foto do autor

Já se observa um movimento de atualização e modernização destes pequenos museus por parte do poder público, neste sentido é importante despertar o interesse do visitante através de recursos midiáticos sem perder as características locais.

3.2 – O museu como elemento transformador da cidade

No ritmo acelerado de transformações que atingem todas as cidades contemporâneas, impõe-se a conservação do patrimônio edificado e daquilo que deve ser considerado como índice de valor de uma cidade e memória histórica. Porém, assim como no caso da coleta, conservação e exposição dos objetos, ao tratar da cidade, é necessário decidir aquilo que deve ser conservado e essa tarefa supõe definir o que é digno daquela memória.

Considerando que a cidade é um organismo vivo em constante mudança no fluxo das suas gerações, realizações, atuações, valores e cultura, a manutenção e recuperação dos índices memoráveis exige a sensibilidade de perceber que conservar não significa, apenas, renovar espaços urbanos que necessitam ser recuperados. Ao contrário, a eleição daquela memória supõe identificar os caminhos que, conservando o passado, permita a descoberta de outros espaços urbanos que introduzam a possibilidade de descoberta de novos usos. Ou seja, conservar a memória de uma cidade

significa redesenhar o uso do espaço urbano.

Com a proximidade do segundo centenário da Revolução Francesa, a esquerda francesa, recém-chegada ao poder, lança um grande pacote de projetos culturais. A construção de um grande centro cultural que possibilitasse a revitalização de um importante bairro nas proximidades da Sena, o Marrais apresentou-se como espaço suficientemente notável como história que justificava sua recuperação. No final dos anos 70, a França vivia um momento de recuperação de uma indústria que, competente e inovadora, sugeria igual ou semelhante empresa na área da cultura. A proposta de um grande expoente reformulador do espaço público surge como possibilidade de renovação do decadente Marrais e o Centro Georges Pompidou se oferece como espaço novo para reapresentar o velho. O Museu surge como espaço que não mais guarda a memória da cidade, mas a apresenta com novas configurações e outros interesses. A implantação do Beaubourg marcou o início de grandes transformações urbanas e culturais que oferecia, ao mundo, a redescoberta de Paris.



Figura 49 - Vista do Plateu Beaubourg final dos anos 60 - Foto do antigo e decadente bairro de Marrais

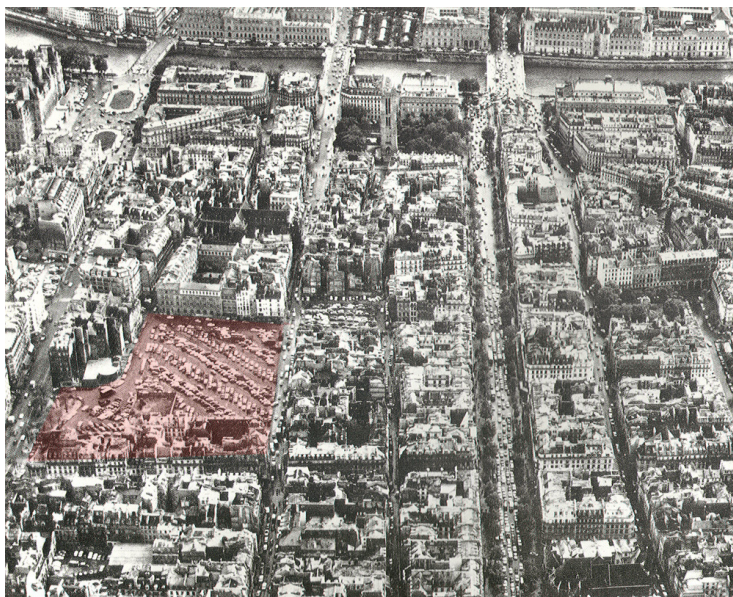


Figura 50 - Vista aérea do decadente bairro de Marrais no início dos anos 70
A área escolhida para a construção do futuro Centro Georges Pompidou que foi o epicentro de uma grande revitalização de todo seu entrono.



Figura 51 - Vista dos prédios do decadente bairro de Marrais no início dos anos 70

A premissa básica foi a criação de grandes áreas de convívio, tanto no exterior quanto no interior do prédio, exigia-se um projeto que contasse com grandes estruturas para suportar enormes vãos: surge uma grande estrutura de metal colorido e fora da escala das casas do bairro. Marcava-se o desejo de assinalar um novo tempo na cultura da cidade de Paris e o projeto surgia como um "ser intruso" que, usando suas cores e formas, se contrapunha às construções cinzentas do entorno. No final dos anos 70, o edifício era a imagem da vanguarda francesa no campo das artes e cultura, mas também nos campos da engenharia e da indústria metalúr-

gica. No final dos anos 70, o Beaubourg era o museu em transformação: superava-se o espaço interno onde se recolhia a memória da cidade, para transformá-lo em lugar público que deve ser visto.



Figura 52 - Centro Cultural Georges Pompidou – vista aérea – Paris

Nesta vista aérea é possível perceber como o Centro Pompidou torna-se diferente do seu entorno, tanto na escala quanto nas cores. Surge a imagem de um “edifício máquina”.

Inaugurado em 1977, o Centro Cultural Georges Pompidou surge como um espaço híbrido e contínuo, onde artes plásticas, artes visuais, cinema, dança e outras vertentes artísticas convivem em harmonia. Projetado por Richard Rogers e Renzo Piano, ao jogar todas suas “entranhas” para o exterior, o museu resguarda o espaço interno para exibir selecionadas exposições temáticas, enquanto o espaço externo transforma o museu em objeto de arte no contexto da cidade.



Figura 53 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris – Foto do autor

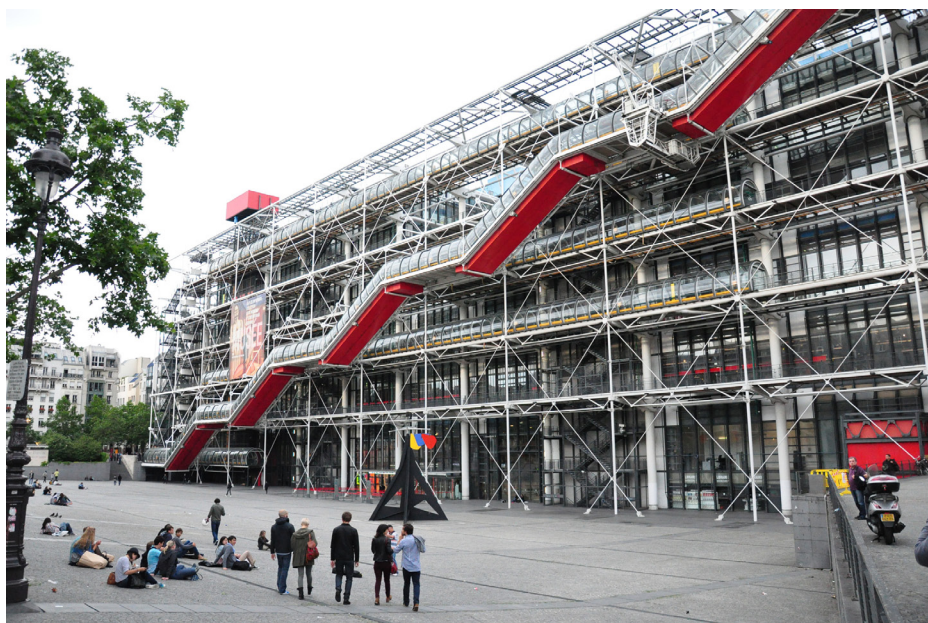


Figura 54 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris – Foto do autor

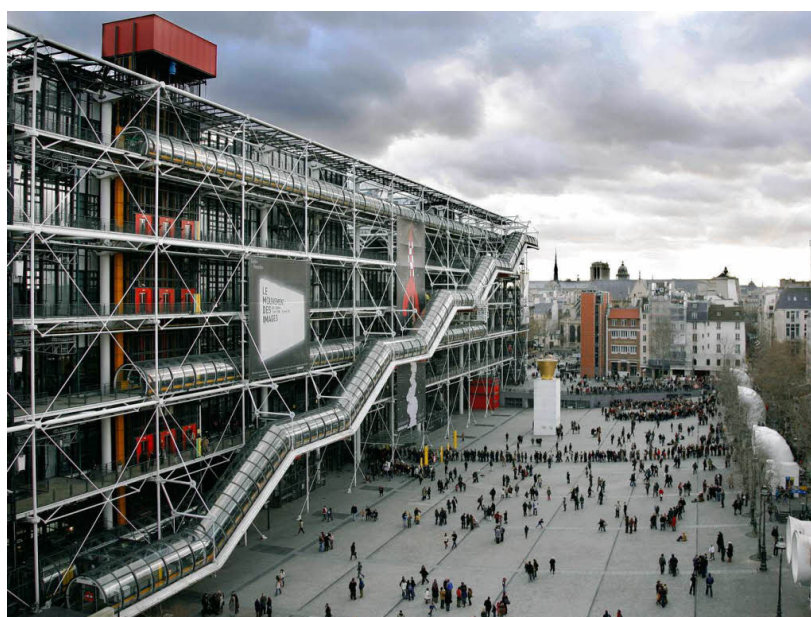
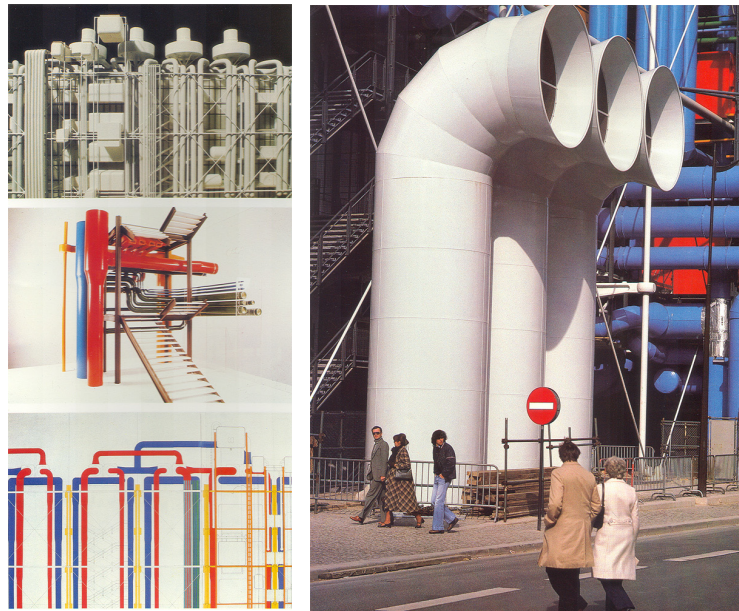


Figura 55 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris – Internet - <http://pictify.com/user/Pompidou>

Certamente, o Centro Pompidou é um marco em relação à mudança de concepção no espaço expositivo do museu: transforma o espaço em imagem com a qual o público interage antes de chegar às exposições. O equipamento cultural museu, deixa de ser endógeno e se expande pelos seus arredores, criando uma visualidade que começa há vários metros de distância, antes que se possa acessar o espaço. O caso Centro Pompidou é

emblemático como inserção de espaço onde o novo e o diferente surgem para colorir e humanizar áreas urbanas decadentes e o museu se transforma em lugar irradiador de cultura e requalificação do espaço urbano. Já não se sabe o que se expõe: o acervo, o museu ou a própria cidade.



Figuras 56 e 57 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris - O esquema de dutos fazendo referência a um sistema urbano.

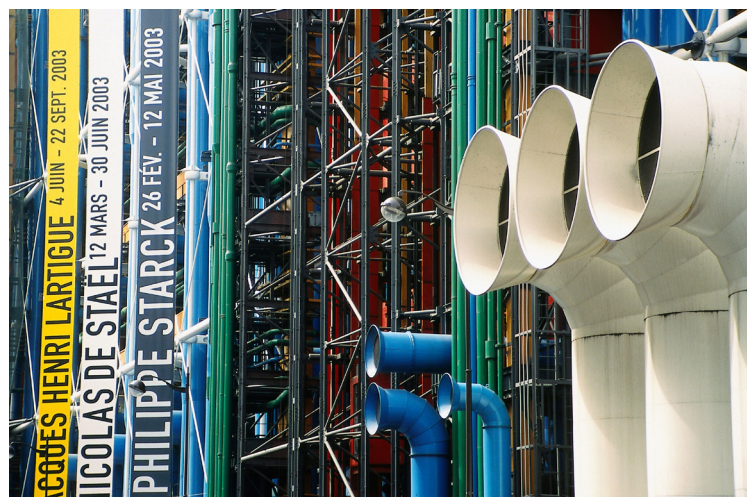


Figura 58 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris

<http://theredlist.fr/wiki-2-351-382-370-394-view-museums-profile-centre-georges-pompidou.html>
Os banners anunciando as exposições se misturam com as instalações e estrutura do edifício, índice de um espaço expositivo híbrido que mistura vários segmentos da cultura.

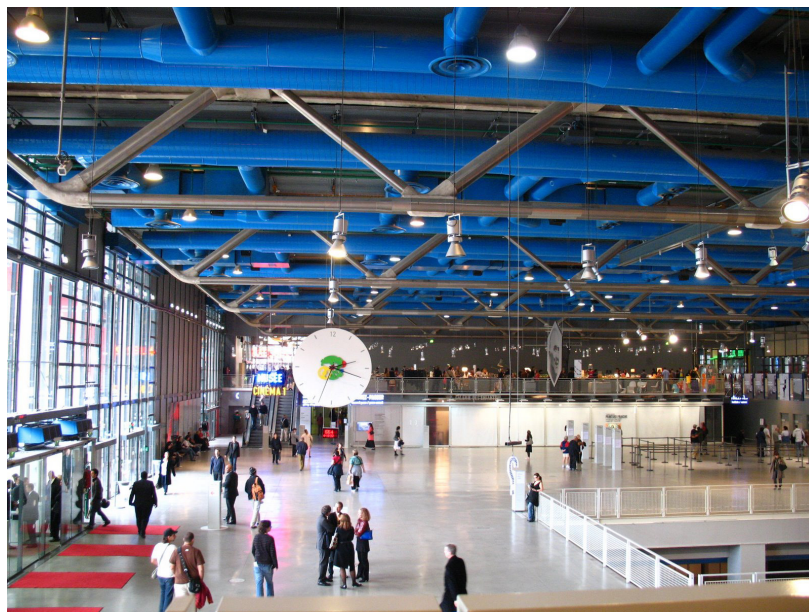


Figura 59 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris – interior do edifício - Foto do autor.

A grande estrutura externa também é vista de todos os pontos do interior do edifício e a imagem de "edifício máquina", deixa aparente a estrutura que expõe a eficiência da engenharia e da indústria francesas

Ainda em Paris e seguindo a reforma cultural francesa, em 1986, a cidade ganha um novo museu responsável por exibir grande diversidade de obras da arte criadas entre 1848 e 1914 e definidoras do movimento impressionista: o Museu D'Orsay. Inaugurando outro movimento de revitalização de espaços, o Museu D'Orsay representa nova vertente, resgatava-se antigos edifícios de uso rotineiro para transformá-los em locais de cultura. Localizado no interior de uma antiga estação de trens, a gare D'Orsay, o espaço foi totalmente restaurado e redesenhado de modo a ser capaz de expor um acervo de extremo valor como obras de Van Gogh, Matisse, Sezane entre outros, porém sem perder os traços do antigo uso utilitário. O projeto foi concebido de forma que a exposição das obras não entrasse em conflito com a belíssima arquitetura da estação construída em 1900. Ícones da imponente estação, como o relógio, convivem em perfeita harmonia com as esculturas de Auguste Rodin e outras grandes obras expostas. Desta vez e ao contrário do Centro Pompidou, o museu é voltado para dentro fazendo com que a belíssima estação dos anos 1900 seja o próprio suporte expositivo para obras do movimento impressionista.



Figura 60 - Museu D'Orsay - Foto do autor. A antiga estação as margens do rio Sena que foi totalmente reformada e redesenhada para a instalação do Museu.



Figura 61 - Museu D'Orsay interno – Paris - fotografias do autor

A antiga estação exibe sua exuberância através de um projeto que privilegia, ao mesmo tempo, a arquitetura e a exposição da obra de arte, ambos se misturam e mais do que se completam.



Figura 62 - Museu D'Orsay – Paris - fotografias do autor

Podendo ser exógeno como o Centro Pompidou ou endógeno como espaço de visualidade do impressionismo, o D'Orsay assume novas funções onde o espaço expõe sua definitiva dimensão simbólica e o museu tem o poder de transformação de seus arredores e criar importante requalificação da cidade e da visibilidade do lugar onde está inserido.

Não como exemplo de requalificação ou redesenho urbano como aconteceu em Paris a partir dos anos 70, no Brasil dos anos 60 acontece a construção de um ícone da cidade através da implantação de um novo museu: o Museu de Arte de São Paulo, MASP. Projeto da arquiteta italiana Lina Bo Bardi construído em 1968, apresenta uma característica inovadora para a época e com forte influência do movimento modernista, o próprio edifício é obra de arte condicionando a visualidade do acervo à capacidade de exposição do espaço arquitetônico. O imenso vão-livre vencido com a tecnologia do concreto armado, inédito até então no Brasil, abre uma grande "janela" no ponto mais alto da cidade de São Paulo e permite uma tripla exposição que coloca em relação de visualidade o acervo, o próprio prédio e a cidade, o museu se mostra para a cidade e a expõe ao se transformar em uma das suas referências.



Figura 63 - Masp – São Paulo - Foto do autor

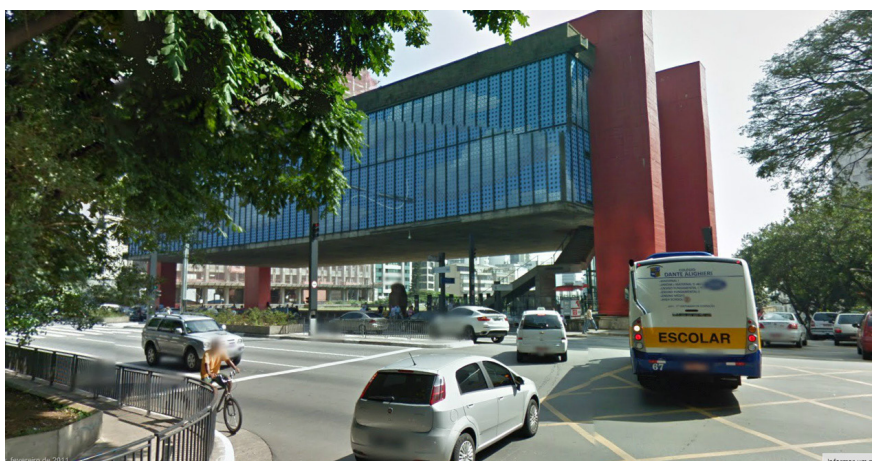


Figura 64 - Masp – São Paulo- internet – googlemaps.com

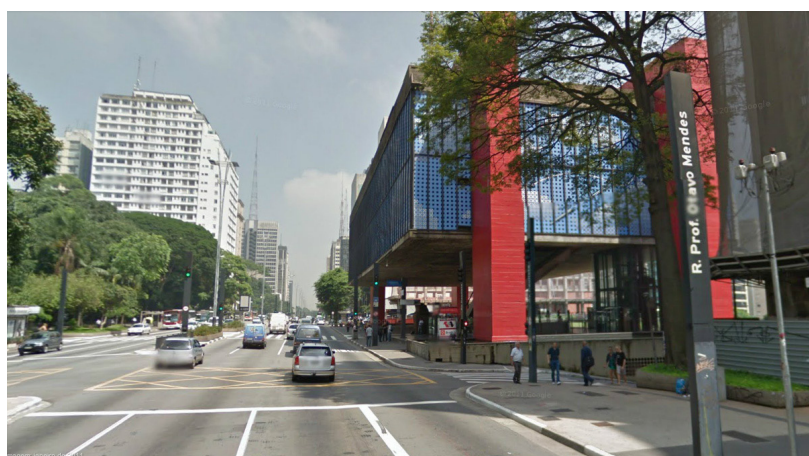


Figura 65 - Masp – São Paulo- internet – googlemaps.com

Ainda em São Paulo, outro exemplo que é marco de requalificação do espaço através da atividade de exposição é a Pinacoteca do Estado. Localizada em belíssimo exemplar construído no final do século XIX e projetado por Ramos de Azevedo para abrigar o Antigo Liceu de Artes e Ofícios, o prédio sofreu uma grande reforma que tinha como objetivo o restauro do edifício histórico e a qualificação do espaço, habilitando-o à função de novo museu da cidade. Local que abriga e recebe acervos dos museus mais importantes do mundo, a Pinacoteca, assim como o Museu D'Orsay, consegue valorizar a história que é intrínseca à sua arquitetura, estabelecendo uma harmoniosa relação entre a exposição e o espaço. Agora o museu é requalificação do espaço e do uso urbano, através da projeção estética que organiza a cidade para fazê-la digna de expor-se.



Figura 66 - Pinacoteca do Estado – São Paulo - Foto do autor



Figura 67 - Pinacoteca do Estado – São Paulo- foto do autor

Em contexto mais amplo de requalificação e redesenho urbano através do museu como edifício imagem, a cidade de Bilbao na Espanha, foi uma grande protagonista com a inauguração do Guggenheim. Sua construção foi responsável pela transformação de uma decadente cidade industrial no norte da Espanha, transformando-a em local dos mais visitados no país e do mundo. De modo emblemático, o museu assinala o espaço e transforma Bilbao em exemplo econômico-cultural de recuperação urbana enquanto o museu, como espaço cultural, justifica exploração turística da cidade.



Figura 68 - Guggenheim Museum – Bilbao Espanha – Internet
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a1/Bilbao_05_2012_Guggenheim_Aerial_Panorama_2007.jpg

A vista aérea denuncia a grande transformação gerada pelo Guggenheim Bilbao, um edifício de formas complexas e surpreendentes que fazem o contraste com entorno. Ao contrário do Pompidou, o objetivo do projeto não foi criar um espaço contínuo com o já existente, mas criar uma ruptura com o velho através do novo.

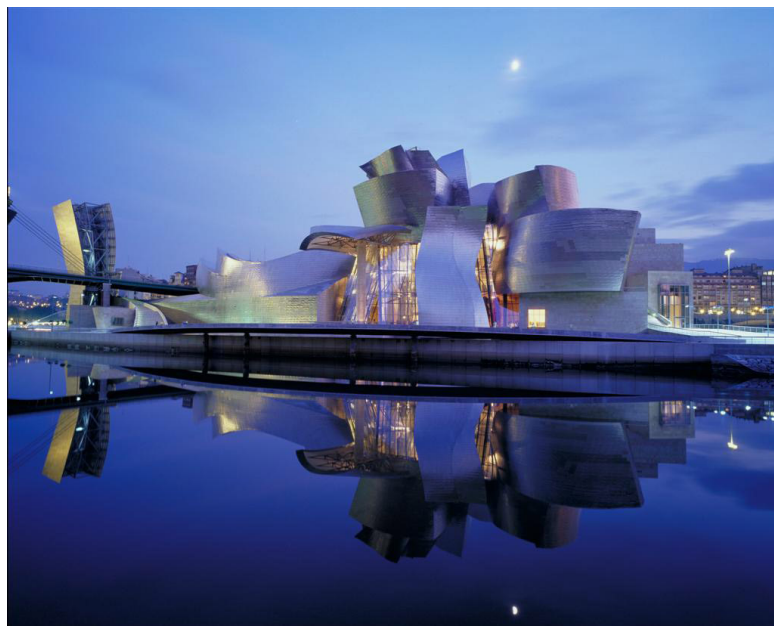


Figura 69 - Guggenheim Museum – Bilbao Espanha – Internet - http://en.wikiarquitectura.com/index.php/Guggenheim_Bilbao

Vista do rio, o museu parece um grande barco do futuro que veio para resgatar a decadente Bilbao.

O Museum Guggenheim chega à cidade de Bilbao como um grande barco do futuro: construído com placas de titânio e outras ligas metálicas, sua forma complexa e inusitada é um elemento de atração internacional e atrai milhões de visitantes por ano. Neste caso, a atração é o próprio museu enquanto edifício imagem, projetado e planejado para ser amplamente midiaticizado. Parecendo ser cidade, esse museu não projeta senão a imagem daquilo que poderia ser uma hiperealidade urbana, uma imagem/simulacro que, autorreferencial, vale por si mesma:

“ A metrópole, ao contrário, é dominada pela imagem que, reproduzida aos milhões, se torna o simulacro do mundo, assim como o espaço por ela criado invade, sem cerimônia, todos os espaços privados, fazendo-os parecer públicos e, portanto, simulacros de uma representação. O início da segunda metade século XX, marcado pela amarga realidade de duas grandes guerras, viu nascer a metrópole e, com ela, se expande e se multiplica a cidade simulada que se reproduz ao lado e através da televisão, enquanto seu espaço é visto a distância através de um tubo catódico: a metró-

pole elege seus “lugares iluminados” através dos quais conhecemos os lugares da cidade, ao mesmo tempo em que se cria uma outra raiz para a visualidade do espaço social...” (Ferrara, 2008, 66)



Figura 70 - Guggenheim Museum – Bilbao Espanha – Internet - googlemaps.com



Figura 71 - Guggenheim Museum – Bilbao Espanha – <http://www.davidhealdphotographs.com/index.php#mi=2&pt=1&pi=10000&s=15&p=3&a=0&at=0>

Os amplos espaços internos do museu exigem instalações e obras que preencham e dão sentido ao enorme e fluído interior do Guggenheim Bilbao. As obras de arte se integram ao espaço arquitetônico e só encontram sentido quando colocadas naquele local.



Figura 72 - Guggenheim Museum – Bilbao Espanha – Internet - <http://fernandoaviles.com/dias-rosas-dias-azules-louise-bourgeois/1165782803p1010003/>.

O acervo é exposto no interior e exterior do edifício.

Nas imagens fica claro que o edifício tem sua própria força simbólica que não comporta a exposição de um acervo clássico, ao contrário, os espaços pedem para serem ocupados por instalações e grandes objetos que compõem esse “gigante de titânio”. Nesse contexto, fica clara a estranha relação do museu com a cidade: constituindo um aplique que se alojou na cidade, ela expõe o museu que, na sua exuberância, a esconde como visualidade de lugar urbano. Mesmo sem transparência que revele seu interior e que produza uma experiência endógena, o Guggenheim Bilbao deixa clara a sua vocação de museu como imagem e como objeto de contemplação. A cidade exhibe o museu como se ele fizesse parte de uma grande exposição em escala urbana.

3.3 – O museu do futuro: o museu como extensão do espaço urbano, o espaço urbano como extensão do museu.

Entre os museólogos, arquitetos, designers e produtores culturais envolvidos na concepção de novos museus, a pergunta frequente é aquela voltada para prever como será o museu do futuro. Tecnologia, entretenimento, experiências sensoriais e virtualização dos acervos serão as palavras chaves deste futuro? Apesar do entusiasmo geral com as novas tecnologias, grande parte dos museólogos e parte significativa dos arquitetos respondem a pergunta, pela negativa. Mas ao lado dessa indagação, outra pergunta se coloca: o museu do futuro deveria ser um espaço acima de tudo de divulgação e propagação de cultura, de convívio, de inter-relação com a cidade, enfim como na civitas romana, um importante espaço cívico? Essa questão encontra algumas respostas e uma delas é excepcionalmente convincente.

Tendo em vista a identificação de alguns caminhos para o futuro dos nossos museus e espaços de cultura, o Museu de Arte do Século XXI (MAXXI) projetado pela arquiteta Zara Hadid, e construído na cidade de Roma é um exemplo de como podemos olhar para frente hibridizando o velho e o novo, integrando o museu à cidade e criando um espaço de lazer, cultura e convivência.

O MAXXI poderia ser mais uma " flor desabrochada" (como disse certa vez Charles Jencks sobre o museu Guggenheim, projeto de Frank Ghery) na " cidade aberta". Como o paradigmático e figurativo objeto-museu Guggenheim de Bilbao e tantos outros, o MAXXI poderia ser mais uma "musa" em uma cidade-museu. Mas ao contrário de criar mais um onipresente templo, Hadid opta por espriar seu edifício pelas lacunas de um micro-território.

Ao "ajustar" seu estranho edifício pelos meandros dos edifícios históricos, parece se aproximar da "civitas" romana. A edificação chega para colocar-se com e não para monumentalizar-se. (Igor Guatelli, <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/projetos/11.129/4043>)

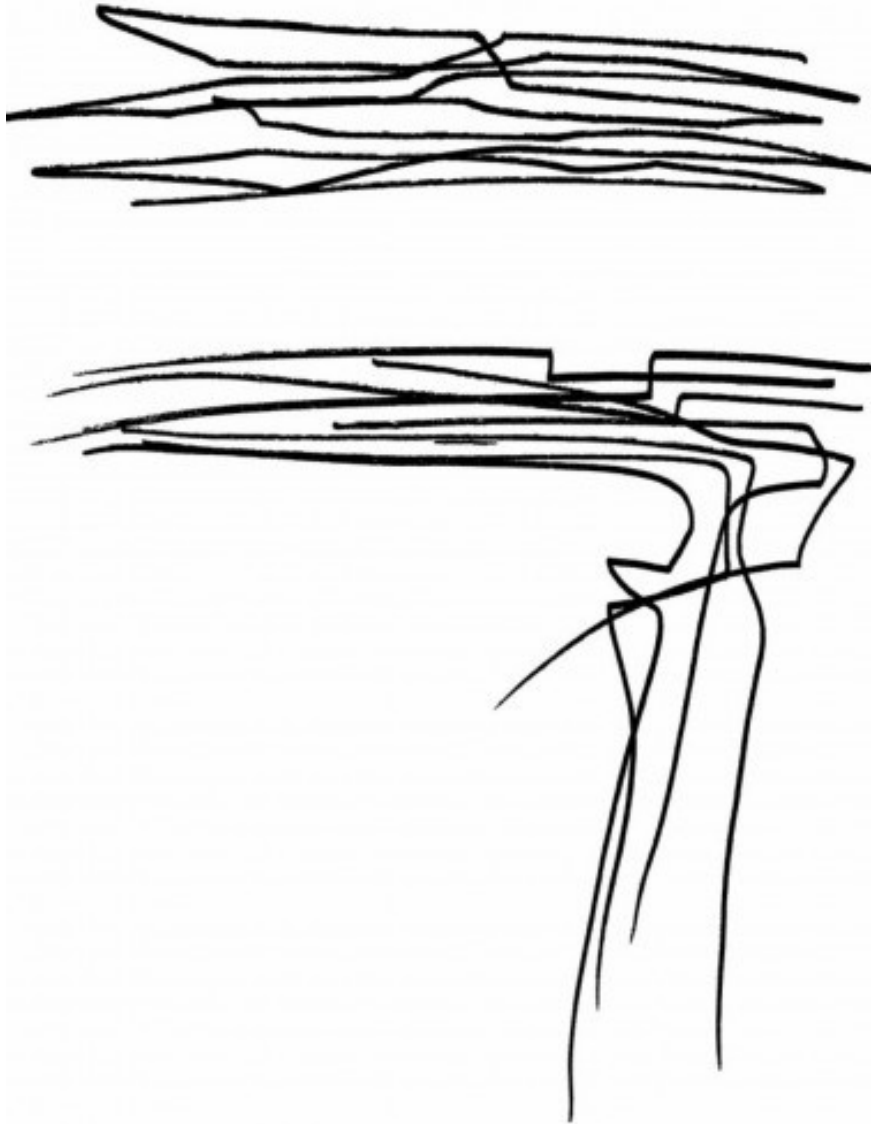


Figura 73 - Primeiros esboços MAXXI / Roma- Zaha Haddid – Internet – <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/projetos/11.129/4043>

Nestes primeiros esboços de Hadid se vê claramente a intensão de criar um edifício que “penetrasse” na cidade através de formas fluidas como uma raiz, e não criar um edifício para se destacar do entorno como o Guggenheim de Bilbao. O Maxxi flui através dos antigos edifícios evocando uma imagem contemporânea de fluidez, mescla e coexistência do novo, sem inviabilizar o entorno composto por antigos galpões de uma área degradada. Ao contrário do Centro Georges Pompidou e do Guggenheim de Bilbao, o MAXXI parece não ter sido criado para ser um edifício imagem ou objeto fora do contexto, simbolicamente tão forte que irradiasse magnetismo catalisador de todo o entorno, ao contrário, ele se envolve com o entorno e à primeira vista parece até singelo, mas surpreende criando um “micro-território”, parecendo um oásis de cultura, desenho e arquitetura naquela periferia romana.



Figura 74 - Maxxi / Roma - vista aérea – Internet – googlemaps.com



Figura 75 - Maxxi / Roma - exterior – Foto do autor

Na escala em que foi criado, o MAXXI convida o visitante a percorrê-lo, a fazer as descobertas na medida em que passeia e contempla seus espaços contínuos. Tanto na fluidez do interior quanto naquele exterior os espaços criam uma imagem de museu do futuro, sem fronteiras e sem barreiras, revendo a concepção do passado que retinha o museu no espaço fechado e único adequado à exposição. Tanto o espaço interno quanto o espaço externo do Maxxi convidam o visitante a usufruir o museu de forma plena usando e percorrendo todos os seus espaços.



Figura 76 - Maxxi / Roma - interno - Internet -

http://adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/04/1333858543_1260973109_maxxi_rome_zha_8339.jpg



Figura 77 - Maxxi / Roma - exterior – Foto do Autor

A configuração do exterior permite também experiências sensoriais como deitar na grama ou caminhar pelo riacho artificial.



Figura 76 - Maxxi / Roma - interior - Internet -
<http://www.archdaily.com.br/42117/museu-maxxi-zaha-hadid-architects/>

O exterior do MAXXI é um convite ao visitante a usar o espaço de forma plena podendo até ser considerada transgressora já que a grama é feita para pisar, sentar e deitar, todos os caminhos são acessíveis para deixar o visitante como se estivesse na sala da sua casa, mesmo estando não muito distante do centro de uma grande metrópole com 5 milhões de habitantes como Roma.

O espaço simultaneamente interno e externo, público e privado, de conhecimento e entretenimento, de visualidade expositiva e puro ócio sugere, através de experiências sensoriais, o usufruto do espaço público.

A representação do espaço mudou. Ao mesmo tempo visual e tátil, a cidade cosmopolita é desenhada no corpo pois é usufruída nas suas cores e sentida com a planta dos pés nos longos percursos a pé, no caminhar inconsequente e obrigatório para todos, a fim de ver e ser visto. A atividade comercial orientava seus fixos e fazia das galerias e avenidas seus locais preferidos, mas é na física dimensão pública dos espaços que ela encontra o lugar adequado para o desenvolvimento dos seus fluxos.

No ritmo das galerias, praças ou jardins públicos, a espacialidade se concretiza na relação com o outro e na interação face a

face (Thompson, 1998:77), onde o indivíduo se identifica, à medida que se confronta com o coletivo que lhe impõe as diretrizes de valores e comportamentos adequados ao social. (Ferrara, 2008, 65)



Figura 77 - Maxxi / Roma - exterior – Foto do Autor



Figura 78 - Maxxi / Roma - exterior – Foto do Autor



Figura 79 - Maxxi / Roma - exterior – Foto do Autor

No museu do futuro ou do século XXI, será que a interação entre espaço e usuário, exposição e visitante precisa necessariamente se dar por meios tecnológicos/digitais ou por jogos interativos que, mesmo privilegiando o lúdico, não escondem seu aparato de dispositivo de consumo? Será que um dos caminhos não é a construção de espaços cívicos que proporcionem, eduquem e estimulem o cidadão a exercer sua civilidade?

Neste sentido o Maxxi é um exemplo corajoso e se apresenta como revisão do museu, não apenas como lugar de exposições, mas como equipamento urbano feito para o uso da cidade como espaço sem fronteiras.

Bibliografia

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009

AGO, Fabrizio. **Il Mondo de Museo Oggi**. Ghezzano (PI): Felici Editore, 2008

ANDRES, Gunther. **L'Uomo é Antiquato - Considerazione sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale** - Bollati Boringhieri: Torino, 2007

BAITELLO JR. Norval. **A Era da Iconofagia: ensaios de Comunicação e cultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2005

BAITELLO JR. Norval. **O animal que parou os relógios: Ensaios sobre comunicação, cultura e mídia**. São Paulo: Annablume, 1997

BAITELLO JR. Norval. **O tempo lento e o espaço nulo. Mídia Primária, Secundária e Terciária**, FAUSTO NETO, Antônio et al. (Org). Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991

BELTING, Hans. **Antropologia de la imagen**. Buenos Aires: Katz, 2007

BELTING, Hans. **Il Culto delle Imagini**. Roma: Carocci, 2004

BENJAMIN. Walter. **L'Opera D'Arte Nell'Epoca Della Sua Riproducibilità Tecnica**. Torino: Einaudi, 1966

BENJAMIN. Walter. **Obras Escolhidas : Magia, Técnica , Arte, Política**. São Paulo: Brasiliense, 1985

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de Semiótica da cultura**. São Paulo: Pré-Print Cisc, 1995

BOURDIEU, Pierre. **El Sentido Social del Gusto**. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2010.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa: Cotovia, 1990

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997

DIDI-HUBERMAN. Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: ed 34, 1998

FERRARA. Lucrécia D'Alessio. **Comunicação Espaço Cultura**. São Paulo: Annablume, 2008

FERRARA. Lucrécia D'Alessio. **Espaços Comunicantes**. São Paulo: Annablume, 2007

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixas Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas - Elogio da Superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008

FREDRIC, Jameson. **A Virada Cultural: Reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006

FREDRIC, Jameson. **Pós-Modernismo – A lógica Cultural do Capitalismo Tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1996

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009

KRACAUER, Siegfried. **O ornamento das massas**. São Paulo: Cosac Naify, 2009

MARCONDES FILHO, Ciro. **Para entender a comunicação**. São Paulo: Paulus, 2008

MARCONDES FILHO, Ciro(org.) **Dicionário da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2009

MAXXI guide. Milano: Electa, 2010

PROSS, Harry. **Estructura Simbólica del Poder**. Barcelona: Gustavo Gili, 1980

PROSS, Harry. **La Violencia de los Simbolos Sociales**. Barcelona: Anthropos, 1989

RANCIÈRE, Jaques. **The Future of the Image**. London: Verso, 2007

RIBALDI, Cecilia. **Il Nuovo Museu - Origini e Percorsi**. Milano:Il Saggiatore, 2005

ROSSI, Aldo. **La Arquitectura de la Ciudad**. Barcelona: Gustavo Gili, 1966

SODRÉ, Muniz . **Antropológica do Espelho**. Petrópolis/R.J.: Vozes, 2002

Vários. **Os meios da incomunicação**. (Norval Baitello e outros . orgs) São Paulo: Annablume, 2005

Lista de Figuras

Figura 1 - Figura 1 - Crânio de culto aos mortos proveniente de Jericó, ca. 7000 a.C., Museu arqueológico, Damasco - BELTING, Hans. Antropologia de la imagen. Buenos Aires: Katz, 2007 - pg 181

Figura 2 - Cabeça de estátua proveniente de Jericó (argila), 7000 a.C., Museu Israelita, Jerusalem. - BELTING, Hans. Antropologia de la imagen. Buenos Aires: Katz, 2007 - pg 190

Figura 3 - Estátua que representa um morto proveniente de Ain Gazhal, 7000 a.C., Museo Arqueológico Amman (atualmente no Museu do Louvre, Paris) - BELTING, Hans. Antropologia de la imagen. Buenos Aires: Katz, 2007 - pg 189

Figura 4 - Recobrimento de uma múmia, proveniente de Giza(Egito). 2250 a.C., Museum of Fine Arts, Boston. - BELTING, Hans. Antropologia de la imagen. Buenos Aires: Katz, 2007 - pg 192

Figura 5 - Imagem religiosa feita de mosaicos – Rua de Taormina / Italia - Foto do autor

Figura 6 - Afresco de Giotto, Basílica de San Francesco – Assis - Disponível em <http://www.flickr.com/photos/snarfel...15134/sizes//>

Figura 7 - Capela Sisitina - Foto do autor

Figura 8 - Giotto - Pala di Santa Trinità - Disponível em [http://www.giotto-dibondone.org/Deposition-from-the-Cross-\(Pala-di-Santa-Trinit%C3%A0\)-large.html](http://www.giotto-dibondone.org/Deposition-from-the-Cross-(Pala-di-Santa-Trinit%C3%A0)-large.html)

Figura 9 - Musei Vaticani – Roma - Enorme corredor rico em afrescos com motivos religiosos – Foto do autor

Figura 10 - Musei Vaticani – Roma - Exposição de esculturas gregas e romanas - Foto do autor

Figura 11 - Técnica da xilogravura – Disponível em <http://fmanha.com.br/blogs/imaginar/files/2010/12/xilo.jpg>

Figura 12 - Técnica da litogravura – Disponível em <http://bibarigo.blogspot.com.br/2010/08/um-pouco-da-experiencia-em-litogravura.html>

Figura 13 - La Gionconda (A Monalisa) Leonardo Da Vinci – Louvre-Paris - Disponível em http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f2/Leonardo_da_Vinci_-_Mona_Lisa_%28La_Gioconda%29_-_WGA12711.jpg

Figura 14 - Monalisa – Marcel Duchamp - Disponível em <http://en.ivankrutoyarov.com/2013/02/mona-lisa-copies.html>

Figura 15 - Monalisa – Fernando Botero - Disponível em <http://espanholintegral.files.wordpress.com/2012/02/la-mona-lisa2.jpg>

Figura 16 - Johann Georg Hainz – Gabinete de Curiosidades – 1666 – Disponível em peoniasemadrepereira.blogspot.com

Figura 17 - British Museum – Londres - Disponível em http://caliban.lbl.gov/panoramas/london/british_museum.jpg

Figura 18 - British Museum – Londres - Disponível em <http://dicksandy.org/Travel/London/Photos/460%20British%20Museum.jpg>

Figura 19 - Galleria degli Uffizi – Florença - Exterior - Disponível em <http://tripit.files.wordpress.com/2010/01/dsc02891.jpg>

Figura 20 - Galleria degli Uffizi – Florença - Interno – Foto do Autor

Figura 21 - Salões de Napoleão III, Ala Rechilieu – Louvre - Paris - Le grand Louvre - Le Palais, Les Collections, Les Nouveaux Espaces. Paris: Beuax Arts, 1994 - Pg 45

Figura 22 - Sala Rubens, Louvre - Paris – 1906 – Louis Béroud - Le grand Louvre - Le Palais, Les Collections, Les Nouveaux Espaces. Paris: Beuax Arts, 1994 - Pg 26

Figura 23 - Grande Pirâmide do Louvre - Paris - Foto do autor

Figura 24 - Grande Pirâmide do Louvre - Paris - Disponível em <http://www.cristinamello.com.br/wp-content/uploads/2012/03/louvre-spectacle1.jpg>

Figura 25 - British Museum - Londres - Disponível em <http://0.tqn.com/d/budgettravel/1/0/4/5/british-museum.jpg>

Figura 26 - Espaço interno do Museu do Louvre - Paris - Disponível em http://2.bp.blogspot.com/_Kyoel7lu6WA/TMwKTJX71FI/AAAAAAAAARU/FsLyN5PsQhA/s1600/pyramide_louvre_3_spirit_of_paris.jpg

Figura 27 - Museu do Louvre - Paris - Disponível em http://www.vigoenfotos.com/paris/paris_louvre_interior_2.pt.html

Figura 28 - Museu do Louvre - Paris - interno - Foto do autor

Figura 29 - Centre Georges Pompidou - Paris -Disponível em <http://pictify.com/user/Pompidou>

Figura 30 - Brincadeira com gerado Van der Graff - Disponível em http://500melhores.com.br/hotelaria_turismo/passeios/espaco_catavento

Figura 31- Jogo de palavras no Museu da Língua Portuguesa - São Paulo - Foto do autor

Figuras 32 e 33 - Catavento Educacional e Cultural – São Paulo - Fotos do autor

Figuras 34 e 35 - Museu da Língua Portuguesa – São Paulo - Fotos do autor

Figuras 36 e 37 - Museu do Futebol – São Paulo - Fotos do autor

Figura 38 - Museu Histórico Pedagógico de Araçatuba/SP – Foto do autor

Figura 39 - Coleção do Museu Histórico Pedagógico de Araçatuba/SP – Foto do autor

Figura 40 - Museu Histórico Pedagógico de Araraquara/SP – Foto do autor

Figura 41 - Coleção do Museu Histórico Pedagógico de Araraquara/SP – Foto do autor

Figura 42 - Museu Histórico Pedagógico de Penápolis/SP – Foto do autor

Figura 43 - Museu Histórico Pedagógico de Penápolis/SP – Foto do autor

Figura 44 - Coleção do Museu Histórico Pedagógico de Porto Ferreira/SP – Foto do autor

Figura 45 - Museu Histórico Pedagógico de Sta. Rita do Passa Quatro/SP – Foto do autor

Figura 46 - Coleção do Museu Histórico Pedagógico de Sta. Rita do Passa Quatro/SP – Foto do autor

Figura 47 - Museu de Salto Grande/SP – Foto do autor

Figura 48 - Museu de Salto Grande/SP – Foto do autor

Figura 49 - Vista do Plateau Beaubourg final dos anos 60 - Paris - Foto do antigo e decadente bairro de Marrais

Figura 50 - Vista aérea do decadente bairro de Marrais no início dos anos 70 - Paris

Figura 51 - Vista dos prédios do decadente bairro de Marrais no início dos anos 70 - Paris

Figura 52 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris - vista aérea

Figura 53 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris – Foto do autor

Figura 54 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris – Foto do autor

Figura 55 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris – Disponível em <http://pictify.com/user/Pompidou>

Figuras 56 e 57 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris

Figura 58 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris - Disponível em <http://theredlist.fr/wiki-2-351-382-370-394-view-museums-profile-centre-georges-pompidou.html>

Figura 59 - Centro Cultural Georges Pompidou – Paris – interior do edifício – Foto do autor.

Figura 60 - Museu D'Orsay – Paris – Foto do autor.

Figura 61 - Museu D'Orsay interno – Paris – fotografias do autor

Figura 62 - Museu D'Orsay – Paris – fotografias do autor

Figura 63 - Masp – São Paulo – Foto do autor

Figura 64 - Masp – São Paulo – internet – googlemaps.com

Figura 65 - Masp – São Paulo- internet – googlemaps.com

Figura 66 - Pinacoteca do Estado – São Paulo - Foto do autor

Figura 67 - Pinacoteca do Estado – São Paulo- foto do autor

Figura 68 - Guggenheim Museum – Bilbao – Disponível em http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a1/Bilbao_05_2012_Guggenheim_

Aerial_Panorama_2007.jpg

Figura 69 - Guggenheim Museum – Bilbao – Disponível em http://en.wikiarquitectura.com/index.php/Guggenheim_Bilbao

Figura 70 - Guggenheim Museum – Bilbao – Disponível em googlemaps.com

Figura 71 - Guggenheim Museum – Bilbao – Disponível em <http://www.davidhealdphotographs.com/index.php#mi=2&pt=1&pi=10000&s=15&p=3&a=0&at=0>

Figura 72 - Guggenheim Museum – Bilbao – Disponível em <http://fernando-aviles.com/dias-rosas-dias-azules-louise-bourgeois/1165782803p1010003/>.

Figura 73 - Primeiros esboços- Zaha Haddid – MAXXI – Roma – Disponível em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/projetos/11.129/4043>

Figura 74 - Maxxi – Roma – vista aérea – Disponível googlemaps.com

Figura 75 - Maxxi – Roma – Foto do autor

Figura 76 - Maxxi – Roma – interno – Disponível em http://adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/04/1333858543_1260973109_maxxi_rome_zha_8339.jpg

Figura 77 - Maxxi – Roma – exterior – Foto do Autor

Figura 76 - Maxxi – Roma – interno – Disponível em <http://www.archdaily.com.br/42117/museu-maxxi-zaha-hadid-architects/>

Figura 77 - Maxxi – Roma – exterior – Foto do Autor

Figura 78 - Maxxi – Roma – exterior – Foto do Autor

Figura 79 - Maxxi – Roma – exterior – Foto do Autor