

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO**

***TEMPLO DAS MÍDIAS:***

**Os museus sob o signo da Informação e da Comunicação**

Dissertação de mestrado

Carla Pires Vieira da Rocha

**Porto Alegre**

**2009**

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO**

***TEMPLO DAS MÍDIAS:***

**Os museus sob o signo da Informação e da Comunicação**

Carla Pires Vieira da Rocha

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul PPGCOM/UFRGS, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Informação.

Orientador: Prof. Dr. Valdir Jose Morigi

**Porto Alegre**

**2009**

## **AGRADECIMENTOS**

Dentre as várias pessoas importantes para o desenvolvimento deste trabalho, agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Valdir Jose Morigi, pela confiança e incentivo. Ao meu filho Kim, pela paciência, companheirismo e compreensão. Ao Zé, pela cumplicidade e dedicação. A minha família, em especial minha mãe Urânia; dentre as musas, foi a inspiradora, pela determinação e coragem. A minha irmã Eliana, pelo apoio incondicional, por ter me ensinado a caminhar e abrir o caminho para as minhas primeiras leituras. Aos professores e colegas do PPGCOM, pela acolhida neste programa. À Josi, pela atenção e inestimável disposição.

## RESUMO

Esta dissertação intitulada “*Templo das mídias: os museus sob o signo da informação e da comunicação*” abrange a discussão sobre os museus, a partir da introdução das tecnologias digitais. Por meio de um estudo do Museu da Língua Portuguesa, objetivou-se compreender a utilização de tais tecnologias naquele contexto, na forma da multimídia interativa e dos audiovisuais. O estudo revela que há um redimensionamento da noção de museu envolvendo as questões operacionais de seu acervo, sua apropriação e aproximação pelo público. Durante muito tempo, os museus tiveram suas ações voltadas à conservação das coleções; agora, o foco é direcionado ao espectador e aos processos, envolvendo as mídias interativas. Por outro lado, com a introdução dessas tecnologias e de suas linguagens, é reiterada a natureza dos museus enquanto espaços de imaginários e ficções.

**PALAVRAS-CHAVE:** Museus. Museus contemporâneos. Mídias tecnológicas.

## **ABSTRACT**

This dissertation entitled "Temple of the media: the museums under the sign of information and communication" includes a discussion of the museums, from the introduction of digital technologies. Through a study of the Museum of the Portuguese language, aimed to understand the use of such technologies in that context, in the form of interactive multimedia and audiovisual. The study shows that there is a redefinition of the concept of operational issues involving the museum in its collection, its ownership and the public approach. For a long time, museums have had their actions aimed at conservation of collections, now, the focus is directed to the viewer and processes, involving interactive media. Furthermore, with the introduction of these technologies and their languages, is the repeated nature of museums as spaces of imagination and fiction.

**KEYWORDS:** Museums. Contemporary museums. Media technology.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	7
<b>2 MUSEUS E SOCIEDADE</b> : reconfigurações e recorrências no templo de Mnemósine.....	10
2.1 O nascimento dos museus: origens e trajetória de um espaço de ficções.....	11
2.2 De mausoléus a <i>museus vivos</i> : as mudanças expositivas nos museus.....	16
2.3 O movimento dos museus em direção ao público: o movimento do público em direção aos museus.....	22
<b>3 CULTURA E SOCIEDADE SOB O SIGNO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO</b> .....	29
3.1 A Era da Informação e o desenvolvimento das tecnologias digitais.....	29
3.2 Virtualidade e pós-modernidade: os ideais de verdade em causa.....	35
3.3 As tecnologias e a noção de autenticidade nos museus: a perda da “aura”.....	38
3.4 Os museus na Era da Informação: a informação como fenômeno social.....	40
3.4.1 Acervo <i>pós-custodial</i> : novas linguagens e visibilidades nos museus.....	45
3.4.2 Mídias interativas nos museus: o deslocamento dos objetos para os processos..	50
<b>4 O MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA</b> .....	59
4.1 O Museu: origens, arquitetura e concepção.....	60
4.2 Um museu do século XXI? .....	69
4.3 O Museu como templo das mídias.....	75
4.4 A interação entre público e museu: o público como “ator” .....	81
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	108
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	113
<b>ANEXOS</b> .....	121

## 1 INTRODUÇÃO

A idéia de museu que habita grande parte do imaginário ocidental tem raízes na sua concepção moderna, cuja ênfase está nas coleções e nas ações voltadas para a sua conservação. Essa referência sedimentou uma certa imagem de museu, concebendo-o como um depósito de antigüidades ou, mesmo, de “coisas mortas”. Contudo, na atualidade, podemos dizer que esse quadro vem sendo gradual e acentuadamente reformulado, por conta das transformações sociais verificadas sobretudo no final do século XX. Neste outro cenário, aparecem novas linguagens museográficas baseadas nas tecnologias informacionais e comunicacionais, levando esses locais à discussão, para redimensioná-los desde a sua forma física até às suas funções sociais.

Na virada do milênio há um estreitamento de relações entre museu e tecnologias digitais. Algumas instituições são especialmente criadas para o ambiente virtual. Outras, embora assentadas em uma configuração física, pontuam-se pelas linguagens, mídias e processos digitais. Dentre essas instituições híbridas, destacamos o Museu da Língua Portuguesa.

O Museu da Língua Portuguesa nasceu como uma proposta forjada nos moldes do século XXI. Atenta a essa perspectiva, a instituição explora a temática da língua portuguesa - na condição de patrimônio imaterial -, por meio de um acervo predominantemente virtual, formado pela multimídia interativa por computador e audiovisuais. Com essa concepção, o museu redireciona a experiência museal, oferecendo experimentações interativas e coletivas, numa dinâmica multidisciplinar orientada pela arte e pela tecnologia.

Conseqüentemente, a combinação de imagens, textos e sons, conjugadas às linguagens das tecnologias digitais e suas mídias correlatas, vão colocando em xeque alguns dos modelos de instituições vigentes e herdados da modernidade clássica, destinados a privilegiar o abrigo e a conservação das coleções.

Nesse Museu, as noções de virtual e de informação ganham centralidade, na medida em que se promove um deslocamento dos objetos para os processos. Da mesma forma, o público passa a ser foco das ações museológicas, para quem se prioriza ações mais participativas e experiências multisensoriais.

A presença das tecnologias informacionais no Museu da Língua Portuguesa reflete um panorama maior, que o situa sob o signo de uma Sociedade da Informação. Sua proposta representa a radicalização de um processo desenvolvido ao longo da própria trajetória dessas



instituições, concretizada nas alterações introduzidas nas configurações museográficas e pelo seu redirecionamento ao público.

Partindo dessas considerações, este estudo tem como objetivo compreender o papel das tecnologias da informação e da comunicação na esfera do Museu da Língua Portuguesa. Problematiza-se o tema, considerando-se as seguintes indagações: Como as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC's) estão articuladas à proposta do museu e o que isso determina para a sua inserção no contexto social? Em que medida as TIC's redimensionam o espaço museológico? Até que ponto se pode considerar uma mudança nas funções do museu a partir da utilização das TIC's naquele ambiente? Que conceitos entram em cena a partir dessa nova conformação museológica?

O conjunto dos aspectos acima apresentados permitem detectar, analisar e compreender as mudanças por que têm passado as instituições museais, especialmente com o surgimento de novas proposições baseadas nas tecnologias informacionais e comunicacionais. Há uma reconfiguração de vários âmbitos, das quais exaltamos as noções de acervo, de experiência e de visibilidade.

Nessa mesma linha, entendemos as TIC's, naquele contexto, como estratégicas, considerando a sua evolutiva aproximação em direção ao público. Também consideramos que essas novas linguagens museográficas reiteram a natureza dos museus enquanto locais de imaginários, de ficções e de conhecimento. Por isso, propomos uma recuperação daquela primeira evocação de museu, *templo das musas*, atualizando-o como um *templo das mídias*.

O referencial teórico deste estudo engloba três grandes conjuntos bibliográficos: os estudos sobre museus, sobre tecnologias da informação e da comunicação e sobre suas linguagens.

O processo de construção percorrido nesta pesquisa pode ser equiparado à tecitura de uma trama: um exercício de força e de flexibilidade. Força, entendida aqui como uma qualidade a ser desenvolvida pelo pesquisador, à medida que o processo de investigação demanda um caminho firme para achar a própria trilha - ora em meio a uma cerrada floresta virgem, ora na aridez do terreno da tecnologia -, emaranhado em encruzilhadas de dilemas, interrogações. Flexibilidade, que permite ao pesquisador abrir mão de alguns fios condutores, à primeira vista supostamente esclarecedores, para, como trama, evitar a sua perda, em conseqüência do seu próprio peso. A trama tem de ser renovada freqüentemente, o que leva a uma reciclagem constante. Assim também foi o percurso desta pesquisa, a renovar-se constantemente pelo diálogo com os autores, a rever conceitos, a abandonar categorizações, a reconhecer possibilidades e, abstraindo-se das palavras, a permitir devaneios para que o

objeto possa “respirar” e, por fim, para que as palavras retornem como memórias, embebidas de muitas dúvidas e algumas certezas.

Foi nessa perspectiva que se adotou, como método qualitativo, o Estudo de caso. A partir disso, empreendeu-se um possível delineamento do *campo de estudo*, que implicou conhecer o museu e as suas especificidades por meio da observação daquele contexto, para, então, escolher as ferramentas que mais se adequassem à sua abordagem. Numa segunda etapa, a coleta de evidências se deu a partir das informações contidas no *portal* do museu, bem como na imprensa e nas primeiras observações feitas *in loco*. Aqui, buscou-se entender o museu como um fenômeno complexo, no sentido de avaliar as partes para se compreender o todo. Incluiu-se, nesta etapa, a participação em visitas guiadas pelo museu, a fim de perceber algumas relevâncias apresentadas pelos próprios educadores, e perscrutar o grau de interesse dos visitantes sobre o museu.

Este estudo tem como fim problematizar o papel das tecnologias informacionais e comunicacionais no contexto do Museu da Língua Portuguesa. No percurso de uma investigação, partir de um determinado enfoque já representa, de muitas formas, uma interpretação do fenômeno a ser estudado pelo pesquisador. Neste caso, consideramos algumas premissas, que guiassem o olhar para além dos aspectos operacionais relativos às tecnologias. Para isso, foram considerados a trama entre a origem do museu e o que norteou sua concepção museológica e expositiva, o ambiente expositivo e, mesmo, a relação do público com o museu, por meio da apropriação das suas tecnologias no ambiente museal.

Assim, nosso estudo configura-se como “[...] uma categoria de pesquisa, cujo objeto é uma unidade que se analisa profundamente” (TRIVIÑOS, 1987, p.133). Buscamos explorar o seu poder diferenciador precisamente na sua “[...] capacidade de lidar com uma ampla variedade evidências” (YIN, 2001, p.27). Foi nessa perspectiva que adotamos a abordagem qualitativa e combinadas técnicas para a coleta de evidências, e que, cruzadas, oportunizaram o aprofundamento do estudo. São elas: a observação, a entrevista, com questões semi-estruturadas, e a análise documental.

O período para a pesquisa de campo compreendeu os meses de outubro e novembro de 2008, quando foram feitas a observação *in loco* e entrevista. A pesquisa bibliográfica se deu durante todo o processo investigatório, tendo oferecido uma constante base referencial de suporte para a interpretação do objeto estudado, tanto para a percepção necessária à pesquisa de campo, quanto para as considerações prévias e as análises que a sucederam.

Como plano inicial, foi feito o reconhecimento do Museu, buscando suas evidências desde o edifício no qual se encontra instalado, na tentativa de compreender o nexos entre a sua

configuração espacial e a sua proposta museográfica, seja pela adequação, seja pelos seus contrastes ali presentes.

Na observação, buscou-se entender como as mídias tecnológicas estão articuladas no espaço do museu, as especificidades dos ambientes expositivos e também se mostrou indispensável perceber como o público se desloca naqueles ambientes, se apropriando das mídias que o compõe. Na coleta de dados foram incluídas a identificação e a caracterização das estratégias informacionais e comunicacionais envolvidas naquele contexto.

Posteriormente, passamos à observação das visitas na modalidade monitorada, isto é, guiada. O monitor atua como um mediador da instituição, transmitindo informações sobre aquele contexto e, inclusive, sobre as idéias contidas na exposição. A partir da sua fala, buscamos compreender a relevância conferida pelo próprio Museu às obras e à concepção tecnológica ali exposta e se havia um percurso expositivo recomendado pelo Museu.

A busca de evidências também implicou o registro dos dados por meio da obtenção de imagens fotográficas. Essas imagens são apresentadas neste texto como uma extensão do olhar da pesquisadora sobre o contexto pesquisado. Nesse sentido, evitou-se tratá-las como ilustrações, e sim como uma continuidade da própria escrita, a partir da observação.

Embora o objeto desta pesquisa não incluía um estudo de recepção, ao longo das observações percebemos a necessidade de coletar depoimentos do público, de forma a ampliar o leque de evidências e impressões sobre aquele ambiente e sobre a sua repercussão junto aos visitantes. Isto é, visou-se compreender, por meio dos depoimentos, em que limite as tecnologias digitais valem como ferramentas de aproximação entre o museu e o público. Para isto, foram colhidas algumas declarações à saída do Museu. Com esse objetivo, abordamos alguns grupos de pessoas, e, numa conversa informal, após noticiar o objeto da pesquisa, lançamos questões sobre o Museu. Uma vez que este trabalho não consiste num estudo de recepção formalizado, não elaboramos um programa de questões ou fixamos critérios rígidos para essa abordagem. Tendo como objetivo obter uma breve depoimento pessoal da vivência daqueles visitantes desde o papel das tecnologias naquele contexto, entendemos que as declarações atenderam ao nosso propósito.

A análise documental envolveu, num primeiro momento, a arrecadação de documentação acerca do objeto em estudo, considerando que a observação direta, entrevista e os depoimentos demandariam uma segunda fase, com o deslocamento da pesquisadora de Porto Alegre até São Paulo, onde se situa o Museu da Língua Portuguesa. As informações colhidas, incluindo aquelas divulgadas pelos órgãos midiáticos, possibilitou-nos reunir um conjunto de evidências, melhor empregando as ferramentas metodológicas. Seguiu-se a isso a

análise do *portal* do Museu na Internet. Esse exame foi fundamental para compormos um conjunto de observações sobre o Museu, relativas à apresentação do seu espaço expositivo, à sua proposta museológica e o tema ali desenvolvido, seus objetivos, sua justificativa, a descrição da natureza da experiência oferecida pela instituição, entre outros. Esses elementos constituíram-se como aportes fundamentais para o posterior cruzamento com os dados recolhidos por meio da observação direta, nos depoimentos e, na entrevista feita ao diretor do Museu da Língua Portuguesa. Esta última nos trouxe esclarecimentos sobre os objetivos do Museu, especialmente a sua motivação para o largo uso de tecnologia digital, e, fundamentalmente, sobre o resultado da sua configuração perante o público. Quanto às concepções expositivas do museu, nos debruçamos sobre artigos publicados na mídia e sobre os dados disponibilizados no *portal* a instituição.

A entrevista realizada com o diretor do Museu da Língua Portuguesa teve como objetivo compreender o percurso que envolveu a idealização até à realização do Museu. Embora o *portal* da instituição ofereça um farto material sobre os objetivos do Museu, a natureza da experiência e a justificativa do projeto que o instituiu, consta pouca informação que revele a forma de idealização do projeto, o por quê da escolha daquele local e, mesmo, da cidade de São Paulo para sedia-lo. Conhecer um museu também é conhecer um pouco da sua trajetória e o conjunto dos elementos que compõem a sua complexidade. Nesse sentido, a entrevista realizada nos proporcionou inúmeras reflexões transcritas neste estudo, já que o diretor também atua como um mediador do Museu. Por isso, a partir da entrevista, buscamos saber como a instituição é apresentada, as questões relativas à idealização do projeto, as perspectivas de renovação do acervo, e ainda, a forma como o museu se insere no contexto museológico. A entrevista constituiu-se de questões semi-estruturadas.

O estudo está estruturado da seguinte forma: no segundo capítulo, aborda-se o surgimento dos museus e o que norteou as suas origens, com o objetivo de mapear recorrências e reiteraões da sua natureza no mundo de hoje. Igualmente, é traçada uma trajetória desses locais, onde são enfrentadas as suas principais mudanças conceituais expositivas e o seu redirecionamento para o público. Com isso, visamos identificar a dinâmica envolvida nessas instituições e verificar de que forma as tecnologias da informação e da comunicação são incorporadas aos espaços dos museus.

O terceiro capítulo enfoca o desenvolvimento das tecnologias informacionais e comunicacionais na esfera de uma Sociedade da Informação, a fim de avaliar de que maneira os museus refletem a dinâmica dessa sociedade. Na mesma linha, busca-se problematizar o conceito de *virtual*, buscando identificar de que maneira ele possibilita outros olhares sobre o

museu. Investiga-se também como as tecnologias redimensionam os elementos que compõem o conjunto museográfico. Parte-se de uma abordagem das técnicas modernas de reprodução, para se entender as mudanças em torno das noções de autenticidade, visibilidade e interatividade, aprofundando-se o referencial teórico nas especificidades das novas linguagens midiáticas. O quarto capítulo apresenta o percurso metodológico deste estudo, para o qual foram utilizadas como ferramentas de pesquisa na coleta de evidências a *observação direta*, *entrevistas* e a *análise documental*.

O quinto capítulo é dedicado à análise do Museu da Língua Portuguesa, quando se examina o papel das tecnologias da informação e da comunicação naquele âmbito, desde a sua proposta museológica, o seu espaço museal e a temática ali desenvolvida. Nesses termos, analisa-se a dinâmica expositiva do Museu, com o fim de localizar as suas especificidades e o seu envolvimento com o público. O exame da proposta museológica tem como finalidade detectar que conceitos assumem papel essencial a partir do uso de tais tecnologias naquele ambiente. E, no quinto e último capítulo, passamos às considerações finais.

## 2 MUSEUS E SOCIEDADE: reconfigurações e recorrências no templo de Mnemósine

Os museus são frutos do mundo ocidental e, desde a sua criação, passam por transformações, crises e também recorrências. Nesse percurso, esses locais têm sido associados a templos, fóruns, teatros da memória, parques de diversão, casas de espetáculo e, ainda, a *catedrais de nosso tempo*<sup>1</sup>, onde os membros de uma sociedade podem celebrar um mesmo rito. Mas, ao longo da sua trajetória, os museus também foram assumindo diferentes funções, como disponibilizar informações e proporcionar fruição estética, lazer e sociabilidade, entre outras.

Nesse quadro de mudanças, há que se considerar a manutenção de muitos de seus traços indiciais, notadamente a sua vocação para constituir imaginários e ficções. Como salienta Crimp (1985, p. 83):

Se a ficção desaparecesse, não restaria do Museu mais que uma série de quinquilharias ornamentais, um montão de fragmentos sem sentido nem valor, que não podem substituir por si mesmos metonimicamente aos objetos originais, nem metaforicamente as suas representações.

Para o autor, destituir os museus da ficção esvazia o seu próprio significado. Seguindo a sua reflexão, é possível dizer que, do mesmo modo, restringi-los a qualquer outra dimensão que subtraia a ficção, alude a uma projeção de que essas instituições devem estar consignadas a um ideal de verdade.

O conceito de museu vem sendo crescentemente desafiado, já que proliferam diferentes concepções museológicas. Ganham destaque aquelas que refletem nossas aceleradas mudanças sociais, passando a ser definidas a partir de novos contornos, com a incorporação de tecnologias informacionais em todas as esferas da sociedade. Consideramos que um olhar sobre a origem dos museus, sobre as suas principais transformações e o seu movimento em direção ao público, possibilita-nos compreender o que os permeia na contemporaneidade.

---

<sup>1</sup>Pomian (1994)

## 2.1 O nascimento dos museus: origens e trajetória de um espaço de ficções

Nos estudos sobre a origem dos museus, é recorrente a evocação à etimologia de *museion*, que remonta ao grego como *templo das musas*. Esse local consistia numa combinação entre templo e instituição de pesquisa, voltado à contemplação e ao saber filosófico, sendo presidido por essas pequenas deidades, filhas de Zeus (deus do poder) e Mnemósine (deusa da memória), referidas como protetoras das artes e as ciências. Antes de ofertadas como objetos de contemplação aos homens, as obras presentes no *museion* serviam para agradar as divindades.

De acordo com Hernández (1998, p.15), o termo só foi associado a uma instituição, com o surgimento do *Museion* de Alexandria, no ano de 285 a.c., criado por Ptolomeu II, no Egito. Fruto da prosperidade da dinastia dos Ptolomeus, o *Museion* incluía observatório, sala de reuniões, anfiteatro, laboratório, jardins zoológicos e botânicos e uma biblioteca com cerca de 700.000 papyrus. No local, reuniam-se poetas, artistas e sábios em torno de coleções ligadas à geografia, astronomia, religião, filosofia, e outros campos do conhecimento, todos relacionados ao estudo das ciências.

Embora a evocação a *Museion* se preste ao resgate da natureza dos museus, a idealização das instituições perpetuadas no mundo ocidental remonta àquela gerada no século XVIII, herdeira do colecionismo europeu.

Na Idade Média, era a igreja quem detinha as principais coleções de obras de arte e dos mais variados objetos. Essa situação foi modificada, quando os príncipes das cidades italianas passaram a constituir suas próprias coleções. No século XV, a palavra *museu* foi então utilizada para denominar a coleção abrigada por Lorenzo de Médice em sua residência, na cidade de Florença. A partir daí, como observa Coelho (2004, p.270), o termo é associado tanto à coleção como ao prédio que a acolhe, adotando um significado próximo ao da atualidade.

Durante os séculos XVI, XVII e XVIII, os *museus*, *gabinetes de curiosidades* ou *câmaras de curiosidades* (figura1) multiplicaram-se por toda a Europa. Esses locais continham curiosidades em geral, como: livros, quadros, esculturas, instrumentos científicos, peças do mundo natural, objetos provindos das terras descobertas, entre outros. Os gabinetes eram propriedades de nobres que reuniam essas obras tanto para o estudo, como para a contemplação. Em virtude de uma atribuição religiosa ou, mesmo, pelo seu caráter único e raro, esses objetos passam a adquirir um status de intocabilidade.

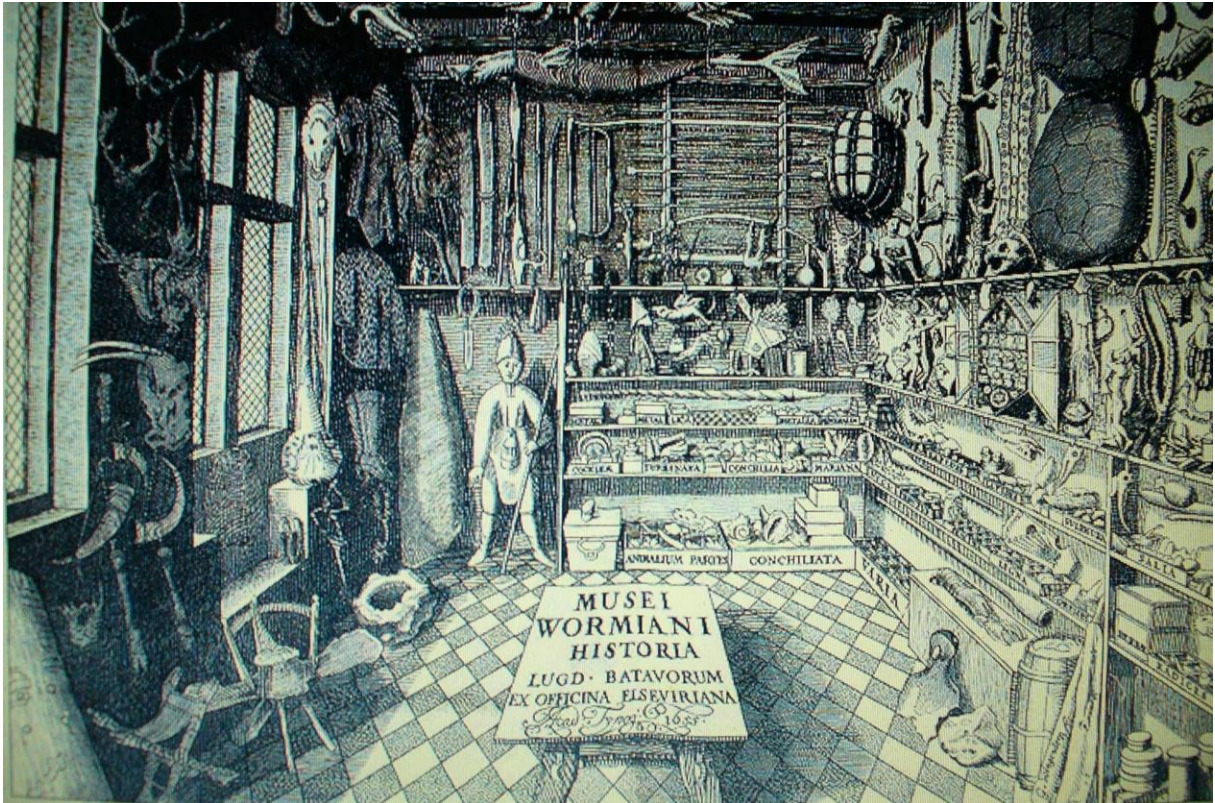


Figura 1- *Frontispício do Museum Wormianun*, gravura de G. Wingendorp (1655)<sup>2</sup>

Em 1683, na Inglaterra, foi aberto o primeiro museu público, o Asmoleum Museum, criado a partir das coleções deixadas por Elias Ashmole em 1675. Vinculado à Universidade de Oxford, o seu sentido “público” não ia além do acesso a artistas e estudiosos. Somente com a Revolução Francesa, no século XVIII, as coleções passam a ser expostas ao público em geral.

Aberto ao público em 1793, o Louvre servirá de modelo aos grandes museus nacionais europeus. Neste momento tem início o que Le Goff (1992, p.37-39) denominou de a “Era dos Museus Nacionais”, a qual reflete um espírito comemorativo em torno do progresso da

<sup>2</sup> Fonte: BURKE, 2003, p. 101.



memória escrita e figurada da Renascença. Pode-se dizer que o ambiente cultural da época reclamava a criação dessas instituições. Brefe (2007) realça que “[...] a criação do museu pela Revolução participa do projeto enciclopedista de inventariar o mundo metodicamente e, do mesmo modo, apresentá-lo de maneira sistemática.”

Nesse contexto, os mais variados objetos são destituídos de sua função original, para serem classificados e ordenados, com base na sua materialidade e características físicas, de acordo com taxonomias. O objetivo era ilustrar uma narrativa de progresso e de evolução protagonizada pela sociedade ocidental, que adquiria um estatuto científico e universal mediante uma epistemologia positivista (ANICO, 2005). Atendendo a essa perspectiva, essas coleções são elevadas à condição de documentos, calcados em critérios de verdade. Nascidos sob o signo da modernidade, os grandes museus refletem uma necessária ruptura para com os fundamentos tradicionais de legitimidade; eles espelham a vontade libertadora do sujeito diante dos ditames da tradição, encarados como coações coletivas à liberdade de inspeção individual dos fenômenos, às ações e à livre enunciação (RODRIGUES, 1994, p.64). Para Coelho dos Santos (2003, p.92):

A modernidade constitui um modo de civilização fundado no racionalismo, na racionalização de toda forma de produção visando a maximização dos resultados, numa consciência burguesa e secularizada, assim como nas manifestações mentais e afetivas que dela decorre. Ela se caracteriza pela fé inabalável na razão, pela crença indestrutível na idéia de progresso e pela oposição resoluta à tradição. Entretanto, é como sistema de valores, como “ideologia” e até mesmo como utopia que o projeto da modernidade se estabelece e tende a universalizar-se.

Por outro lado, segundo Hernández (1998, p.67), a expansão dos museus europeus se dá enquanto ainda não estão definidas as suas funções. Schwarcz (1993) ressalta que essas primeiras instituições (Louvre, Prado) eram formadas antes para expor objetos à admiração pública, do que pensadas como espaços para o ensino e pesquisas científicas.

Sublinhe-se que, ao abrigar as grandes obras-primas da humanidade, esses locais também dão início à sacralização e à fetichização desses objetos, fator que marcará o percurso de grande parte dos museus.

A diferença fundamental que demarca os grandes museus nacionais e os gabinetes de curiosidades está na dimensão pública: “[...] agora as coleções adquirem sentido de *patrimônio*, propriedade não mais de nobres admiradores em câmaras fechadas, mas pertencentes aos povos e disputadas pelos Estados” (NEDEL, 2005). Com esse novo conceito

de propriedade, que o qualifica como patrimônio de um país, o museu passa a ser definido como “las instituciones oficiales de interés público” (BAZIN, 1969:194 apud HERNÁNDEZ)<sup>3</sup>.

Sustenta Gonçalves (2007, p.28) que, ao adquirirem o estatuto de “patrimônio cultural”, os objetos começam a desempenhar uma função social e simbólica de mediação entre o passado, o presente e o futuro de determinados grupos sociais, etnias, nacionalidades, determinando a sua continuidade no tempo e a sua integridade no espaço. Por isso, é importante ressaltar a sua natureza, assim como a dos museus, enquanto construção social. Como acentua Chagas (2002, p.17):

[...] o patrimônio cultural se institui a partir da atribuição de valores, funções e significados aos elementos que o compõem. O reconhecimento de que o patrimônio cultural não é dado, mas uma construção que resulta de um processo de atribuição de significados e sentidos, permite avançar em direção à dimensão política, econômica e social; permite compreendê-lo como espaço de disputa e luta, como campo discursivo sujeito aos mais diferentes usos e submetido aos mais diferentes interesses.

É possível atribuir o sentido dessa colocação igualmente no que diz respeito ao desenvolvimento dos museus, pois a sua evocação como *Teatros da memória* também dá conta de sua gênese enquanto locais privilegiados para todas as formas de representações, de legitimações e também de ficções, traços que vão acompanhar todo o itinerário dessas instituições. Na reflexão de Gonçalves (2005, p. 255-256):

Ao adquirir, por variados meios, objetos das mais diversas procedências, ao classificá-los como componentes de uma determinada coleção e ao exibi-los publicamente, os museus modernos não somente expressam como fabricam idéias e valores por meio dos quais as relações entre sociedades, grupos e categorias sociais são pensadas. Seu estudo nos dá acesso aos mecanismos pelos quais essas idéias e valores circulam socialmente, como são reproduzidos, reinterpretados e disseminados no espaço público das sociedades modernas.

Voltando à análise para o contexto nacional, podemos ver que a origem dos museus se dá no início do século XIX, com a vinda da família real portuguesa para o Brasil. Em 1818, é fundado o Museu Real, direcionado às ciências naturais. Efetivamente, as primeiras

---

<sup>3</sup>Bazin, Germain. **El tiempo de los museos**. Barcelona: Daimon, 1969.

instituições têm como objeto as coleções de História Natural<sup>4</sup>. Segundo Meneses (2007), esse aspecto se deve à inexistência de uma “história nacional” - já que, recém liberta a colônia do domínio português -, capaz de conferir ao Brasil uma identidade vinculada à idéia de nação. Esse é o motivo pelo qual as primeiras coleções estavam embasadas na botânica, na zoologia, na geologia, na arqueologia e na etnografia, assim como numa concepção de natureza enquanto síntese e paradigma.

É no século XX que ocorrem significativas mudanças no panorama brasileiro, em função do surgimento de uma maior diversidade de museus e da ampliação da variedade de objetos que passa a integrar os seus acervos.

Relativamente ao percurso do patrimônio cultural e atentando-se à sua institucionalização<sup>5</sup>, observa Meneses (2007) que: “O patrimônio cultural – principalmente em seu núcleo crítico, que é o patrimônio urbano – tem percurso comparável ao dos museus [...]. Também ele passa a ter relevância social apenas na primeira metade do século XX.”

Na verdade, seja no Brasil, seja em outros países, as maiores transformações ocorrerão ao longo do século XX, com o acolhimento de novas propostas museológicas, em que se redefine e amplia o conceito de museu<sup>6</sup>, e se alteram as configurações expositivas, como veremos a seguir.

---

<sup>4</sup>Em 1838, é criado o Museu do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro, seguido pelo Museu do Exército (1864), Museu da Marinha (1868), Museu Paraense Emílio Goeldi (1871).

<sup>5</sup>É elucidativo um confronto entre o Decreto-lei n.º 25, de 1937 – que criou o órgão federal de preservação de patrimônio e seu principal instrumento, o tombamento (concebido como instrumento instituinte do valor cultural) – e a Constituição Federal de 1988 (em que o tombamento é meramente declaratório de um valor produzido pela sociedade). O primeiro postula como critério para inclusão no “patrimônio histórico e artístico nacional” a “vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico”. A segunda prevê que “constituem [o patrimônio cultural nacional] os bens de natureza material e imaterial [...], portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira”.

<sup>6</sup>Em 1956, o Conselho Internacional de Museus (ICOM) institui que: “Museu é um estabelecimento de caráter permanente, administrado para interesse geral, com a finalidade de conservar, estudar, valorizar de diversas maneiras e, conjunto de elementos de valor cultural: coleções de objetos artísticos, históricos, científicos e técnicos, jardins botânicos e zoológicos, aquários.” Na versão aprovada pela 20ª Assembléia Geral. Barcelona, Espanha, 6 de julho de 2001 o museu passa a ser considerado: “Instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade.”

## 2.2 De mausoléus a *museus vivos*: as mudanças expositivas nos museus

*As idéias de classificação, conservação e utilidade pública, que são justas e claras, têm pouca relação com o deleite. Logo ao primeiro passo em direção às coisas belas, surge a mão que me arrebatou a bengala, um aviso proíbe-me de fumar.*

Paul Valéry

Ao apresentarmos o percurso da história museográfica, podemos concluir que o século XX é determinante para a compreensão desse processo. À multiplicação e à variedade de museus, associa-se a ampliação e a diversificação dos seus acervos, que passaram a incluir sucessivamente os mais inusitados objetos. Além disso, novas concepções expositivas provocaram uma reformulação da experiência museal, colocando em pauta a própria função desses locais<sup>7</sup>.

Embora as mudanças se aprofundem no século XX e se fortaleçam na atualidade, especialmente em virtude da inserção das tecnologias informacionais nesses espaços, cabe retomar as origens desse projeto, no sentido de aferir a sua importância para os dias de hoje.

Entre as questões que pulverizaram as transformações nos museus, incluem-se aquelas que dizem respeito aos seus acervos. Além do que integra essas coleções, há um cuidado com a sua apresentação, pois dela vai depender, em maior ou menor grau, a interação do público com os objetos e, por consequência, com o próprio museu. Isso também requer a criação de condições que viabilizem a penetração das obras no “circuito imaginário da cultura”, por meio de uma exposição adequada (COELHO, 2004, p. 270). Esse cuidado remonta aos primórdios do colecionismo, quando as galerias eram o espaço privilegiado para que os tesouros dos mecenas-colecionadores fossem expostos à admiração. Observa Burke (2003) que, mesmo antes de se disponibilizar as coleções ao grande público, já havia uma preocupação com a classificação e a ordenação desses acervos.

---

<sup>7</sup>De acordo com o Internacional Council of Museums (ICOM) – 1956, “Museu é um estabelecimento de caráter permanente, administrado para interesse geral, com a finalidade de conservar, estudar, valorizar de diversas maneiras e, conjunto de elementos de valor cultural: coleções de objetos artísticos, históricos, científicos e técnicos, jardins botânicos e zoológicos, aquários”. Em 2001, em versão aprovada pela 20ª Assembléia Geral. Barcelona, Espanha, o museu passa a ser considerado uma “Instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público e que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais do homem e de seu entorno, para educação e deleite da sociedade”. DEMU/IPHAN/Minc – 2006: “O museu é uma instituição com personalidade jurídica, aberta ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento e que apresenta as seguintes características [...]. Vários outros locais que passam a ser definidos nessa categoria.

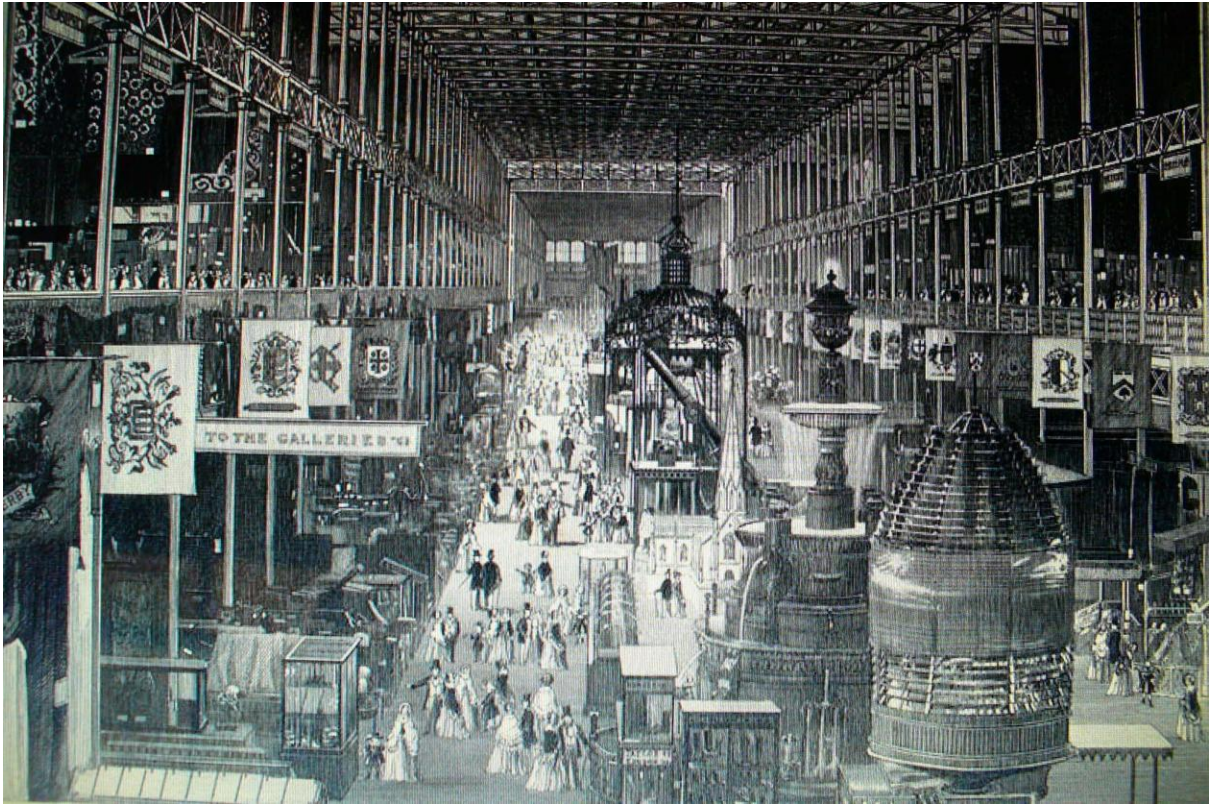


Figura 2 - Exposição de Londres, 1851, Palácio de Cristal – H.Bibby<sup>8</sup>

A partir do século XVIII, com a aparição dos museus públicos, as coleções, anteriormente privadas, começam a ter maior visibilidade. Gombrich (1981), traçando um paralelo entre as contemplações realizadas sobre os tesouros em templos, palácios e igrejas, e aquelas realizadas sobre as coleções dos gabinetes de curiosidades, ressalta que, além de proporcionar um prazer mais verdadeiro, as apresentações das coleções foram adquirindo uma finalidade mais didática, conduzindo à seleção dos objetos, a informações sobre eles, à ordenação do itinerário e à busca de certas sensações por parte do visitante.

Entretanto, como anota Storchi (2002), somente a partir dos conceitos e das

---

<sup>8</sup> Fonte disponível em: <http://spencer.lib.ku.edu/exhibits/greatexhibition/pages/tallis2.htm>. Acesso em 20/01/2009.

abordagens praticados na Exposição de Londres (1851) e de Paris (1867), é que a lógica das galerias foi substituída pelos pavilhões (figura 2), configurando realmente um espaço expositivo, bem como o próprio museu. A partir dali:

Cada tema é especializado e setorizado e o museu começa a abrigar todos os produtos do trabalho, manifestações da inteligência e habilidades humanas, enfim, todos os elementos fundamentais à compreensão do processo evolutivo do homem nas suas diversas áreas de atuação e inteligência. (STORCHI, 2002, p.117).

Essa breve retomada das origens das exposições museológicas nos permite apreender em que largueza o século XX se torna decisivo para se pensar as transformações nos museus. É nele que as heranças daquela configuração passam a ser objeto de críticas e reivindicação, repercutindo de distintas formas nesses locais, redundando na sua reformulação.

Vale salientar o papel das vanguardas culturais nas primeiras décadas do século XX, determinante para o desencadeamento desse processo. Na visão de Castillo (2008, p.84-98), a partir dos questionamentos postos pelas vanguardas:

[...] profundas mudanças ocorreriam não apenas na arte, como também nas concepções de espaços e montagens de exposições, incluindo-se nesse contexto os museus. [...] De fato, o desejo de autonomia do circuito artístico provocou transformações nas concepções expositivas (e vice-versa), deixando várias heranças para as exposições contemporâneas. Nessas novas concepções de espaço e montagem, identificamos não apenas procedimentos ainda hoje utilizados, como também o motivo da adoção de outros tantos.

Em sua luta, enfrentamentos e críticas contra os museus, denunciando-os como conservadores, elitistas e de caráter autoritário, as vanguardas reivindicavam para esses locais a mesma efervescência revolucionária que caracterizou os movimentos artísticos (*Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Construtivismo*)<sup>9</sup>.

Imbuído desse espírito, Marinetti lança o *Manifesto Futurista* de 1909, em que compara o museu tradicional a cemitérios, enquanto Adorno parte da sua aproximação fonética, para designá-lo como um “mausoléu”. Essas críticas se deviam, fundamentalmente, à constatação de que, em pleno século XX, esses locais ocupavam-se apenas com a

---

<sup>9</sup>Cabe observar que as vanguardas também provocaram uma crise nos suportes tradicionais da arte, quando os artistas passam a buscar novos meios que para melhor representar o *Zeitgeist* (espírito do tempo), incorporando tanto objetos industriais como as tecnologias emergentes à época para a sua criação artística.

conservação das obras.

Tal problemática não se restringia aos museus de arte. Neste ponto, Horta (2005, p.231) é elucidativa, ao argumentar que: “Talvez os museus modernos, e não apenas os de *história*, tenham se afastado demais de suas origens, sob a aura do cientificismo e do racionalismo, guardando apenas, como acontece com os mitos, o invólucro formal e vazio de uma tradição esquecida.”

A partir da década de 1950, as reivindicações lançadas pelas vanguardas com o objetivo de mudar a imagem do museu oitocentista por meio de uma renovação museográfica, vão ganhar novos aportes. Conforme Hernández (1998, p.69), desse momento em diante, aumentou a preocupação com os aspectos educativos e o interesse em se estabelecer uma maior comunicação com os visitantes. Assim, concomitantemente à diversificação dos objetos, as exposições foram gradualmente assumindo maior importância no relacionamento entre acervo e público, levando à construção de novas formas de envolvimento com o próprio objeto museológico.

Examinando essa nova orientação, afirma Hernandez que (1998, p.205): “Independentemente do objetivo proposto em cada exposição, esta representa o principal veículo de comunicação entre o museu e o público.” No entanto, alerta que a exposição não é uma resposta imediata por si só; também que os objetos não são sempre veículos de comunicação. Isso porque o grau da comunicação implementado será diverso, de acordo com a idade, o nível cultural e as próprias motivações dos visitantes.

Hernández também chama a atenção para a influência que os espaços de exposição podem exercer sobre o público, afetando a mostra positiva ou negativamente. Conclui a autora que, nesse caso, o êxito da exposição será determinada pela técnica ou pela montagem empregada.

As transformações nos espaços museológicos se intensificam nas últimas décadas do século XX. Termos como *cenografia*, *museografia* e *expografia* se tornam fundamentais para a compreensão das novas dinâmicas expositivas<sup>10</sup>. Ao sublinhar a importância da cenografia nos museus, Gonçalves (2004, p. 18) afirma que:

---

<sup>10</sup>Storchi (2002, p.121) destaca esses três termos da seguinte forma:

-Cenografia: como na linguagem teatral, consiste na organização da cena e do espaço, pelo emprego conjunto de elementos pictóricos, plásticos, técnicos e teóricos que configuram uma imagem bidimensional ou um espaço tridimensional;

-Expografia: trata das técnicas de apresentação e disposição desses elementos especificamente para uma exposição;

-Museografia: o conjunto de noções técnicas e teóricas necessárias à apresentação e conservação das obras e objetos nas exposições propostas pelas instituições.

[...] *a mise en scène* da exposição tem papel fundamental no processo comunicativo de seus conteúdos. A exposição pode ser entendida como um processo de comunicação, uma mediação. Nesse sentido, ela implementa informações culturais voltadas para o visitante, para seu receptor. Ela é sempre uma ‘ativação’.

Nesse viés, Desvallés (1990, p.16) explica essa nova relação entre objeto, de um lado, e exposição/público, de outro. No seu entender, é na associação exposição/público que recai a possibilidade de enriquecimento de uma “expressão museal”, como resultado de uma renovação de linguagem e da própria matéria de exposição, “os expostos”. Para isso, “[...] era preciso aceitar a idéia de que o objeto museológico não era um fim em si, mas o meio de dizer qualquer coisa.” Isso explica tal redirecionamento, ou seja, a mudança de uma prioridade dada à conservação para a exposição. Sendo assim, “[...] todos os meios de expressão tornam-se possíveis [...] também todos os tipos de substitutos e procedimentos de distribuição espacial”. Dentro dessa ótica, são inseridos todos os meios de comunicação, assim como os processos interativos.

Aprofundando o seu olhar sobre essa nova realidade, Desvallés (1990, p.20) ainda faz um paralelo entre os museus e a obra de arte, para chegar a seguinte reflexão:

[...] do mesmo modo que, de uma primeira concepção figurativa e simbólica da obra de arte, sucedeu uma realista e depois, uma não figurativa, nem ligada à duração, o museu não seguiria um percurso semelhante: depois de ter sido um local de contemplação a um lugar de transmissão de conhecimentos dedicados principalmente a uma representação fiel da realidade, não seria nos dias de hoje, um lugar que privilegia o efêmero apelando mais para os meios de comunicação ‘sensíveis e intelectuais’?

No entanto, essas fórmulas expositivas também vão receber duras críticas. Algumas análises denunciam uma “disneyficação” dessas instituições, em função do predomínio de uma realidade cada vez mais simulada (BAUDRILLARD, 1991; ECO, 1987). Castillo (2008, p.247) vê, nesses espaços, uma centralização das imagens, o que determinaria um ostensivo rompimento das fronteiras entre o real e o imaginário. A presença massiva de imagens ainda ganha os aportes de uma crítica, que aponta a dimensão de *espetáculo*<sup>11</sup> explorada por essas instituições. A ela se somam as megaexposições temporárias (*Blockbusters*) e as adaptações

<sup>11</sup>É elucidativo cabe fazer referência ao conceito de espetáculo desenvolvido por Guy Debord (1997). Para o autor, vivemos uma *Sociedade do Espetáculo*, na qual as imagens têm um papel preponderante, pois tanto o real é transformado em imagens, como as imagens transformam-se no real, fazendo a mediação entre os homens. No mesmo sentido, para Debord, o espetáculo tomou todos os espaços da vida social, incluindo a cultura, o lazer, o tempo e a comunicação.



arquitetônicas, que requerem a construção de imponentes edifícios, findando por suplantar a própria importância dos seus acervos.

Parte das críticas é feita, sob a tese de que as configurações emergentes desviariam os museus das suas funções básicas e primordiais, uma vez que esses locais estariam atrelados a uma determinada concepção de conhecimento. Algumas ainda reportam às teses da *Escola de Frankfurt*, para argumentar que essas inovações só atenderiam a um público despossuído de qualquer discernimento crítico, unicamente motivado pela busca do *lazer*, palavra esta que representaria a chave da dessacralização desses locais. Anico (2005) resume as distintas proposições críticas, no viés de um debate alargado entre reformistas e conservadores:

[...] se por um lado as noções elitistas de verdade e tradição, associadas à utilização de uma linguagem racional, positivista e pretensamente objectiva continuam a ser defendidas, por outro, as preocupações com a igualdade, a inclusão social e o *empowerment* de grupos e indivíduos despoletaram atitudes críticas em relação às abordagens tradicionais, com o intuito de promover um maior equilíbrio e participação de todos os actores sociais nos processos de produção, representação e consumo cultural, uma questão controversa que tem suscitado uma reflexão em torno da redefinição das funções das instituições museológicas e patrimoniais em contextos de mudança cultural e política.

Superando as polêmicas em torno das mudanças promovidas nessas instituições, verificamos, a partir do novo perfil expositivo, que a própria noção de uma verdade passa a ser questionada, possibilitando a exaltação da natureza do museu enquanto espaço de imaginários e de ficções. Para isso são utilizadas linguagens que despertam, além da visão, os demais sentidos, por meio de experiências que permitem uma maior participação do público. Por isso, os acervos, de regra intocáveis pelo visitante, passaram a contemplar diversas possibilidades interativas, como será visto mais adiante.

Nesse quadro, revertida a imagem necrófila denunciada pelas vanguardas, passa a vigorar a idéia de “museu vivo”<sup>12</sup>; os objetos “mortos” dão lugar a uma dinâmica de processos, particularmente com a entrada em cena das tecnologias digitais.

A abordagem das inovações desenvolvidas nos ambientes expositivos nos conduz para outro fator crucial: o papel do público nas ações museológicas. Se, no início do século XX, foi decretada a morte dessas instituições, a virada para um novo século experimentou a sua revitalização, mediante a multiplicação de museus e de estratégias dirigidas ao público. No

---

<sup>12</sup>Meneses (2008) problematiza a noção de *museu vivo*, ao entender que “Museu vivo não deveria ser aquele que simula a vida, dela fornecendo uma versão que permite confundirem-se ambas pela aparência, mas aquele que precisamente cria a distância necessária para se perceber da vida tudo o que a existência cotidiana vai embaçando ou diluindo, ou tudo aquilo que não cabe nos limites de minha experiência pessoal.”

entanto, como será visto, este processo não é desconhecido, já que tais transformações são recorrentes na trajetória dessas instituições. Na verdade, o novo perfil reflete um entorno maior, qual seja, o cenário cultural contemporâneo.

### **2.3 O movimento dos museus em direção ao público: o movimento do público em direção aos museus**

Pode-se afirmar que as mudanças verificadas no elo público/museu estão diretamente vinculadas às novas concepções expositivas desses locais. Durante muito tempo, as coleções estiveram no centro das práticas museológicas; guardá-las e conservá-las eram ações prioritárias. Como antes referido, ao longo do século XX, esse quadro passa a ser questionado e redefinido. Para além da sua reconfiguração expositiva, reivindicou-se a democratização dos museus, já que a fruição das coleções estava reservada a uma elite cultural. Tal movimento também ganhou força nas últimas décadas.

A abertura dos museus em direção ao público não é propriamente algo inusitado. Esse movimento pode ser interpretado como uma das “grandes novidades” trazidas pelas primeiras instituições modernas, que oportunizaram visitas coletivas, antes reservadas a uma aristocracia ilustrada (SANTOS e CHAGAS, 2007, p.15). Do mesmo modo, como explica Brefe (2007), o nascimento do museu está fundamentalmente ligado à idéia de publicização, ao constituir um novo espaço comunitário de sociabilidade, que se desenvolveu junto ao Estado moderno a partir de meados do século XVIII<sup>13</sup>.

No entanto, as conquistas e reproduções de uma cultura burguesa fizeram parte da história do museu, pois este lhes foi reservado como um espaço de representação. A associação entre museus e cultura de elite, em oposição às culturas populares ou à cultura de massa, vigorou por largo período. Frisa Gonçalves (2005, p. 225-226) que, nessa ótica, o museu é concebido como “[...] uma dimensão separada da experiência cotidiana das relações sociais, como um espaço nobre que abriga um conjunto de objetos passíveis de serem apropriados, contemplados, preservados e representando valores transcendentais.”

---

<sup>13</sup>A autora apóia-se no pensamento de Habermas que aponta três ações fundantes da esfera pública burguesa: a lógica do argumento, a razão intersubjetiva e a ação social comunicativa; “[...] ações que são praticadas nas novas arenas dos acontecimentos públicos: os cafés, os pubs, os teatros, os museus e a imprensa. O museu, por exemplo, torna-se instrumento de emancipação da sociedade tanto em sua dimensão crítica quanto em sua dimensão ativa: ao se tornar acessível publicamente, a arte torna-se objeto questionável em si mesmo - pois se permite entender racionalmente - e questionador das condições do próprio público.” (BREFE, 2007)

Na abordagem das alterações que daí se seguiram, devemos lembrar o papel das vanguardas culturais do século XX. Mais do que a reformulação expositiva, esses grupos reivindicavam a derrubada dos muros do museu, em reação às suas bases burguesas; denunciava-se um engessamento desses locais, em torno de bens sacralizados por uma elite intelectual.

Entretanto, somente após a Segunda Guerra Mundial, há um estreitamento dos laços entre público e museu. Nas palavras de Zijp (apud BITTENCOURT, 2007, p.156)<sup>14</sup>, “Foram procurados meios para que os museus se envolvessem mais com os acontecimentos das sociedades e para que grupos do público participassem mais intensamente da vida dessas instituições. Isso levou a novos desenvolvimentos, os quais tiveram efeitos inovadores nos museus tradicionais.”

A partir da década de 1970<sup>15</sup>, a preocupação com o cunho social dos museus, manifestada pela Nova Museologia,<sup>16</sup> foi determinante para a sua democratização. Esse sentimento também resultou na ampliação do conceito de museu que, ao ter repensadas as suas funções, se estendeu do espaço físico para o embasamento das práticas museológicas.

Uma maior intimidade entre o público e os museus também aproximou as concepções de cultura associadas aos espaços museológicos. As suas diferenças foram atenuadas, pois os produtos das culturas populares e da cultura de massa são ali cada vez mais incorporados determinando a essas instituições um perfil que caracteriza nossos tempos pós-modernos (SANTAELLA, 1996).

Entende Huysens (1996) que a vitalidade dos museus no contexto contemporâneo é um dos sintomas evidentes da cultura ocidental dos anos 80, uma vez que muitos deles foram planejados e construídos com base no discurso sobre o ‘fim de tudo’”. Para ele, essa década

<sup>14</sup>ZIJP, Robert. **Limits to the growth of collections**. *Museumvisie*, Holanda, 1990, p.21.

<sup>15</sup>Coelho (2004, p.270), destacando ainda uma problemática do contexto brasileiro, conta que, entre as décadas de 1970 e 1980, os museus ampliaram suas ações em direção ao público, por conta do escasseamento de verbas destinadas a eles. Visando as demandas econômicas dessas instituições junto a pessoas físicas e jurídicas e ao Estado, se dava ênfase aos serviços educativos e comunitários oferecidos por aquelas instituições.

<sup>16</sup>Como explica GONÇALVES (2007, p.262), “Nos termos do discurso da nova museologia, desloca-se a ênfase tradicionalmente dadas aos objetos materiais para a relação de interdependência destes com a sociedade, como instrumentos de construção social e simbólica de identidades e memórias. Os objetos perdem assim a condição de depositários de valores transcendentais e, portanto, independentes das relações entre classes, grupos e categorias sociais. A própria idéia de *museu* é substituída pela de *prática museal*, com o propósito de indicar que a atividade do profissional de museu não se restringe ao espaço da instituição *museu*. Essa atividade é ampliada no sentido de incluir aquelas que se realizam para além do espaço institucional de um museu, por exemplo, junto de determinada comunidade, junto de um bairro, numa pequena cidade, em colaboração com determinado grupo ou categoria social. De tal forma que aquilo que se considera *museu* passa a incorporar práticas e espaços que tradicionalmente estariam excluídos daquela categoria. Assim, o espaço e o tempo dos museus, tradicionalmente definidos por meio de uma fronteira rigidamente delimitada, abrem-se para o exterior, enfraquecendo-se e, nos termos desse discurso, fortalecendo as relações de comunicação dos museus com a sociedade como um todo.”

demarca, significativamente, a passagem do museu como um “bastião da alta cultura” para a condição de “fenômeno de massas”. Como consequência disso, esses locais, antes voltados à satisfação da alta cultura, hoje se destinam à satisfação de platéias mais amplas, convertendo-se em meios de comunicação de massa.

No mesmo sentido, Featherstone argumenta que os museus se transformaram em locais de espetáculos, sensações, ilusões e montagens. No entanto, agora são “[...] espaços que proporcionam experiências, em vez de inculcar o valor do saber canônico e das hierarquias simbólicas dominantes.” (1995, p. 103-104).

Em função desse novo desenho, podemos concluir que houve um redirecionamento social do papel das instituições museológicas, com um conseqüente enfraquecimento das funções tradicionais, relacionadas às coleções. Agora, “A comunicação, a difusão, o caráter educativo e o sentido lúdico devem formar parte do que tem que ser a essência e o sentido último de um museu.”<sup>17</sup> (HERNANDEZ, 1998, p.81).

Com outra ótica, Gonçalves (2007) aborda o surgimento dos museus e as suas transformações, baseado na ligação entre o público e a experiência nas grandes cidades. Nesse viés, propõe dois modelos conceituais: o *museu-narrativa* e o *museu-informação*. Cada um deles corresponderia a uma forma de relação com o público, cujas experiências estariam delimitadas, respectivamente, pelas figuras do *flâneur* e do *homem-da-multidão*.

Essas duas figuras são apresentadas por Walter Benjamin, num texto datado de 1936, ao refletir sobre a figura do narrador, estabelecida numa intersecção entre a *narrativa* e a *informação*. Segundo Benjamin (1985), a *narrativa* é uma modalidade específica de comunicação humana, marcada pelas relações sociais e pela figura do narrador, o qual sempre impõe uma marca pessoal às suas histórias e à sua audiência. Quanto à *informação*, ela é resultado de um universo marcado pela heterogeneidade dos códigos sócio-culturais, pela impessoalidade e pelo anonimato: “A narrativa [...] é fundada na possibilidade de compartilhar experiências, portanto numa coletividade interligada por laços afetivos. A informação dirige-se a indivíduos isolados, átomos sociais desprovidos da rede intensa de relações que caracteriza o narrador e a sua audiência.” (GOLÇALVES, 2007, p.66).

O primeiro modelo, o *museu-narrativa*, é aquele que “[...] supõe, da parte do visitante,

---

<sup>17</sup>A referência ao museu como um meio de comunicação é incorporada às discussões museológicas, sobretudo a partir da Declaração de Caracas- Venezuela de 1992: “A função museológica é, fundamentalmente, um processo de comunicação que explica e orienta as atividades específicas do museu, tais como a coleção, conservação e exibição do patrimônio cultural e natural. Isto significa que os museus não são só fontes de informação ou instrumentos de educação, mas espaços e meios de comunicação que servem ao estabelecimento da interação da comunidade com o processo e com os produtos culturais.” Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/portal/montarPaginaSecao.do?id=12372&retomo=paginaLegislacao>. Acesso em 22/04/2008.

um estado de distensão psicológica que não é mais possível no contexto de um grande metrópole com seu ritmo intenso, frenético, incompatível com a *flanerie*.” (GONÇALVES, 2007, p.70). Para Benjamin, o ócio é a experiência do *flaneur*. Esse estado psicológico é próximo da experiência do narrador e seus ouvintes.

Explica Gonçalves (2007, p.68), na caracterização do *flaneur*, que:

Seu deslocamento pelas ruas da cidade, embora casual e ocioso, é motivado pela possibilidade de, a qualquer momento, experimentar a descoberta de alguma dimensão de realidade desconhecida, exótica, distante no tempo e no espaço. O museu pode ser um dos locais dessa experiência.



Figura 3-

Museu Paulista – São Paulo - 2009

Foto: arquivo pessoal

No mesmo sentido, o autor (2007, p.70) destaca que a fruição própria do *museu-narrativa* está consignada a uma certa configuração museográfica, a qual poderíamos exemplificar com uma remissão ao Museu Paulista (figura 3), considerando que o seu perfil assemelha-se à seguinte descrição do autor:

Esse espaço tende a ser identificado como um interior, a separação com relação ao espaço da rua bastante marcada, repercutindo na iluminação e numa grande quantidade de objetos expostos, acumulados em salas e vitrines, sem textos que os situem em algum período histórico. O deslocamento dos visitantes se faz com lentidão. Os objetos se impõem à atenção dos visitantes, exercendo seu poder evocativo. Moedas, móveis, espadas, medalhas, louça, quadros, vestuário, um conjunto heteróclito de objetos ocupa amplamente os espaços dedicados à exposição. Estes objetos também estão ligados à experiência de determinados grupos e categorias sociais, por exemplo às famílias de elite. Eles desencadeiam a fantasia do visitante, uma vez que não estão amarrados a qualquer informação definida. Configuram um espaço propício à *flânerie*.

Nesse entendimento, essas características já não se encaixam nos novos museus, cuja experiência é marcada pelo acentuado ritmo de vida das grandes cidades, com o aumento do tráfego, o intenso deslocamento da população, estando, portanto, norteados pela figura do “homem-da-multidão” (2008, p.68). Este: “[...] em contraste com o flâneur, identifica-se maniacamente com a multidão e seu ritmo vertiginoso. Dele está ausente a dimensão subjetiva do flâneur [...]. Ele certamente tem sua atenção mobilizada pela multidão, mas ele se deixa levar de modo maníaco pelo movimento desta.” Logo, o *museu-informação* é desenvolvido:

[...] em função das grandes metrópoles e de suas multidões anônimas, definindo-se a partir de suas relações com o mercado, com um vasto público voltado para o consumo de informações e bens culturais [...] É para esse visitante que se montam os serviços de infra-estrutura dos museus assim como todo o conjunto de atividades culturais e objetos que se vendem no espaço dos museus e dos chamados ‘centros culturais’.

Gonçalves ainda observa como próprio do *museu-informação* o desenvolvimento de propostas democráticas. Em contraste com a fragmentação característica desses novos locais e a perda da experiência, os *museus-informação* surgiriam com a finalidade de representar culturalmente as memórias de pequenos grupos e categorias.

Esses dois modelos de museus permitem refletir sobre as mudanças promovidas na associação público/museu e da sua imbricação nas configurações expositivas emergentes, especialmente nas grandes cidades. A partir desses pontos, passamos ao exame de aspectos que circundam os museus na contemporaneidade.

Partindo de um propósito colecionista e de uma curiosidade circunscrita às classes nobres, os museus ganharam forma, no século XIX, como templos da modernidade. Os ideais modernos, materializados nas concepções expositivas das coleções - baseadas na classificação e ordenamento do conhecimento -, vão reger essas instituições por grande parte do seu percurso. Do mesmo modo, ao abrigarem as grandes obras-primas da humanidade - peças raras e únicas -, esses locais potencializam um fetichismo em torno dos objetos.

No entanto, significativas mudanças vão ocorrer durante o século XX, quando o panorama museal começa a se diversificar. Num movimento encabeçado pelas vanguardas culturais, são reivindicadas novas concepções museológicas, simultaneamente ao apelo de democratização desses espaços. Em meados dos anos 1950, tem início uma movimentação em favor de uma maior intimidade entre os museus e o público. Essa pretensão se fortalece na década de 1970, com o desenvolvimento das proposições da Nova Museologia, levando a um realinhamento conceitual e espacial dessas instituições. Surgem diversas concepções de museus e de linguagens museográficas, submetendo os moldes modernos à revisão. Isso inclui um movimento em favor do público, assim como novas formas de experiência, alinhadas com uma Sociedade da Informação. Desse modo, para se pensar esses locais, são reivindicados outros pontos de vista mais condizentes com o compasso dessa sociedade.

### **3 CULTURA E SOCIEDADE SOB O SIGNO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO**

As constantes inovações tecnológicas vêm marcando nossa experiência cotidiana e reestruturando as diferentes esferas sociais. Sobressaem-se as mídias tecnológicas, vinculadas aos processos digitais e aos seus potenciais de interatividade e conectividade. Neste ponto, a informação se torna a pedra de toque para a apreensão da nova rede de fluxos informacionais propagada pelo planeta, na qual a multiplicação de dados - na forma de textos, sons e imagens - engendra uma nova relação entre espaço e tempo, determinando alterações profundas em nossos referenciais. Nesse panorama, a noção de realidade virtual vai redesenhar as diferentes práticas culturais.

As reconfigurações sociais associadas às tecnologias da informação e da comunicação são parte de um extenso processo, ligado a fatores de ordem política, social, econômica e cultural. A sua abordagem é fundamental para entendermos o que justifica a onipresença das tecnologias em nossas atividades e, especialmente, a extensão de tais mudanças no universo museológico.

#### **3.1 A Era da Informação e o desenvolvimento das tecnologias digitais**

Diferentes estudos visam dar conta dos impactos sociais e culturais provocados pela exacerbada expansão do universo tecnológico. Esse universo é composto por variados dispositivos informacionais, que passam a integrar as experiências individuais e coletivas, penetrando nos mais diversos tipos de prática cultural. O entrelaçamento do binômio sociedade-tecnologia nos permite mapear os principais traços deste cenário, que está cada vez mais submetido aos intensivos fluxos informacionais.

A conexão entre sociedade e tecnologia remonta ao surgimento das primeiras sociedades. Como explica Lemos (2002), o fenômeno técnico é concorrente ao aparecimento do homem. Posteriormente, esse fenômeno será enquadrado pelo discurso filosófico, que lhe conferirá a noção de *tekhnè* (arte, os saberes práticos), para, enfim, penetrar na esfera da cientifização, com o surgimento da tecnociência, hoje denominada *tecnologia*.

Parte das abordagens que enfrentam o desenvolvimento tecnológico no mundo contemporâneo são herdeiras de uma imagem única, que concebe a técnica como fator de alienação, desencantamento e separação do homem em face da natureza (Weber). Essa



imagem é referendada por previsões apocalípticas, geradas por um *mal estar* associado à idéia de um mundo fora de qualquer controle humano. As raízes deste *mal estar* têm origem no advento da tecnologia moderna, quando, apoiadas no Paradigma Newtoniano de aplicação da ciência ao controle e dominação da natureza, as contradições do fenômeno técnico alcançam seu apogeu. Nesse momento, o potencial inventivo do homem é relacionado ao potencial destrutivo da técnica (LEMOS, 2002).

Como observa Machado (1993), a moderna civilização das máquinas e das mídias não deve ser tomada como uma unidade fechada. Afinal, nem tudo o que nela ocorre é idêntico ou compartilha da mesma natureza social ou política. No mesmo sentido, nenhuma transformação cultural ocorre sem um tecnologia correspondente (DRUCKREY, 2005).

Por sua vez, Simondon aponta um equívoco na visão que enxerga a máquina como estrangeira à cultura:

[...] a mais forte causa de alienação no mundo contemporâneo reside nesse desconhecimento da máquina que não é uma alienação causada pela máquina, mais pelo não conhecimento de sua natureza e de sua essência, pela sua ausência do mundo das significações, e pela sua omissão na tabela de valores e dos conceitos que fazem parte da cultura (SIMONDON, 1958, p. 9-10 apud LEMOS, 2002, p. 34)<sup>18</sup>.

Diante da disparidade de olhares sobre o mesmo fenômeno, Lemos (2002, p.56-57) propõe três fases para se pensar a história do desenvolvimento tecnológico: a fase da indiferença (até a Idade Média), a do conforto (modernidade) e a fase da ubiqüidade (pós-modernidade). A primeira se caracteriza pela mistura entre a arte, a religião, a ciência e o mito: “[...] o olhar em relação à técnica está próximo da indiferença. A técnica não é uma realidade em si, independente das outras esferas da cultura.” A segunda fase é a do conforto (princípio da modernidade):

A natureza é dessacralizada, controlada, explorada e transformada [...] A ciência substitui a religião no monopólio da verdade [...] o olhar sobre a técnica é o olhar do tecnocrata que, em mistura de coragem e fascinação, explora, domina, territorializa o espaço e o tempo. (LEMOS, 2002, p. 56)<sup>19</sup>

<sup>18</sup>SIMONDON, G. *Le Mode D'Existence des Objets Techniques*. Paris: Aubier, 1958.

<sup>19</sup>De acordo com Heidegger, a tecnociência moderna nasce antes da Revolução Industrial Inglesa do século XVIII, com a fundação da ciência moderna, cartesiana e newtoniana. É neste momento que a relação de domínio do homem com a natureza foi legitimada a partir do pensamento de filósofos como Francis Bacon e Descartes, para os quais o homem é o centro do universo e pode agir livremente de forma racional e científica sobre a natureza (LEMOS, 2004).

A última, da ubiqüidade pós-moderna, ou fase da comunicação e da informação digital, “[...] corresponde à conclusão da fase do conforto (a natureza agora é controlável) e ao surgimento da tecnologia digital, permitindo escapar do tempo linear e do espaço geográfico [...], fase da simulação [...], da cibercultura.” (LEMOS, 2002, p. 57). Nesta última fase, as ideologias futuristas da modernidade dão lugar à ênfase no presente e à submersão nos jogos de linguagem.

Cabe aqui enfatizar o que está na base das tecnologias da atualidade. As tecnologias da informação e da comunicação – TIC’s – são resultado da fusão da informática com as telecomunicações analógicas (*Telemática*), ou seja, são a combinação dos meios de massa clássicos (TV, rádio imprensa, cinema) com os novos meios digitais de produção, difusão e estoque de informação. A essa fusão denomina-se *Convergência Tecnológica*. Castells (1999, p.98) caracteriza tal fusão como um sistema absolutamente integrado, no qual “[...] trajetórias tecnológicas antigas ficam literalmente impossíveis de se distinguir em separado.”

Vale observar que esse processo nasce com o surgimento das mídias técnicas, no século XV - no caso, a prensa tipográfica de Gutemberg -, adquirindo força na Revolução Industrial, no século XVIII, quando se dá um alargamento da técnica em todos os domínios da vida social.

Com o desenvolvimento dos sistemas digitais, somos imersos num mundo de redes de informação. Nele, as tecnologias *high tech* atuam como ferramentas de mediação para um mundo de imagens, signos, textos e sons, num ritmo sincronizado com a temporalidade das mídias tecnológicas. Conectividade, interatividade e virtualidade são palavras-chave nessa virada tecnológica. Na ordem social que se inaugura, os átomos são substituídos pelos *bits* (NEGROPONTE, 1996); a informação se desliga progressivamente de suportes físicos, para circular ao redor do globo na velocidade da luz.

Deve ser enfatizado que esse panorama não se origina de um único fato ou uma invenção isolada. Ele é fruto de uma convergência gradual e longa de eventos que inclui, além da inovação tecnológica, a mobilização de capital, a reorganização social e a transformação cultural (MITCHELL, 2002, p.33).

Para Castells (1999, p.68), entramos na *Era da Informação*: “[...] no final do século XX, vivemos um desses raros intervalos da história. Um intervalo cuja característica é a

---

transformação de nossa ‘cultura material’ pelos mecanismos de um novo paradigma tecnológico que se organiza em torno da tecnologia da informação.” Entretanto, ressalva ele que, na ótica do conhecimento, a informação sempre fez parte das sociedades. Por isso, o que releva agora não seria a informação sobre a tecnologia, como no passado, mas a disponibilização de tecnologias para agir sobre a informação.

Castells (1999, p.43-44) defende a idéia de *Paradigma Informacional* para a apreensão do vínculo atual entre sociedade e tecnologia, considerando especialmente a interface verificada entre as dinâmicas social, política e cultural. O autor também assinala que o desenvolvimento tecnológico faz parte da história da sociedade ocidental, de forma que a “[...] a tecnologia não determina a sociedade [...], a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas.” Por isso refuta o dilema que envolve o o determinismo tecnológico, pois “[...] embora não determine a evolução histórica e a transformação social, a tecnologia (ou a sua falta) incorpora a capacidade de transformação das sociedades, bem como os usos que as sociedades [...], decidem dar ao seu potencial tecnológico.”

Castells (1999) desenvolve sua tese com base em três momentos, todos localizados no final dos anos sessenta e início dos setenta do século que findou: a revolução das tecnologias da informação, a crise econômica do capitalismo e do estatismo (e sua posterior reestruturação) e, por fim, o florescimento dos movimentos sociais e culturais.

O autor equipara o primeiro - a revolução das tecnologias da informação - à Revolução Industrial, considerando o seu potencial propulsor das transformações sociais, cujas conseqüências foram determinantes para a sociedade até os dias de hoje. Preenchendo o papel antes ocupado pelas máquinas e chaminés a vapor, as tecnologias da informação hoje remodelam as bases materiais da sociedade, a partir de uma dinâmica que Castells nomeia como *Informacionalismo* - as tecnologias penetram em todas as atividades humanas, reordenando processos, organizações e instituições (1999, p.78-79).

Nesse mesmo entendimento, as tecnologias da informação potencializam a formação de redes - *Sociedade em rede* -, organizando as atividades humanas numa lógica que transforma todos os domínios da vida social e econômica. Além de uma nova estrutura social e de uma nova economia, se instaura uma *cultura da virtualidade real*, na qual o hipertexto eletrônico modifica as formas sociais de espaço e tempo. Entra em vigor o “tempo intemporal” das redes, passando-se do espaço dos lugares ao espaço dos fluxos.

Ainda para Castells, a virtualidade se torna a nossa realidade, uma vez que vivenciamos um sistema no qual a própria realidade (a existência material/simbólica das

peessoas) está completamente imersa num ambiente de imagem virtual, num mundo simulado, onde os símbolos não são apenas metáforas, pois incluem a experiência real. Nesse ambiente, os valores dominantes e os interesses são construídos independentemente de qualquer referência ao passado ou ao futuro, senão na intemporal paisagem das redes de computadores e das mídias eletrônicas.

Como já mencionamos, a abordagem dos efeitos das tecnologias informacionais no mundo contemporâneo imprime pontos de vista absolutamente antagônicos. Há que se reconhecer, no entanto, que as diferentes visões convergem para um consenso: o desenvolvimento tecnológico é um processo sem volta.

Diante disso, consideramos que, tal como o determinismo tecnológico, a negação das possibilidades relacionadas aos novos meios arriscam embaçar os matizes deste novo contexto. Assim postula William Mitchell (2002), ao enfrentar as transformações urbanas relacionadas às readaptações espaciais voltadas ao fluxo das redes telemáticas. Esse enfoque adquire importância para a análise da articulação das novas tecnologias com as edificações urbanas.

Para Mitchell (2002, p. 28), é necessária uma reinvenção do desenvolvimento urbano em função da propagação das tecnologias digitais. No seu entendimento, ainda que haja um equilíbrio entre recompensas e riscos desse projeto, não temos mais escolhas, não podemos optar, uma vez que:

Como naqueles fortes abalos que marcaram nosso passado- as revoluções agrícola e urbana que se seguiram à invenção da roda e do arado, e a revolução industrial que emergiu da ciência do Iluminismo-, as dinâmicas sociais pós-revolucionárias parecem já ter atingido uma impulso irreversível. Elas estão sacudindo nossas instituições e alterando toda a paisagem. Estão criando novas oportunidades e extinguindo parte das antigas. Seus efeitos não serão sempre positivos como proclamam os líderes de torcida, e não serão distribuídos uniformemente, mas podem não ser ignorados (2002, p.32).

Mitchell reforça que o impacto gerado pelas tecnologias digitais é semelhante àquele produzido por transformações ocorridas em outros momentos da história:

Os observadores com uma perspectiva histórica não deixarão de notar que essa onda recente de instalação de redes na infra-estrutura urbana terá um papel muito similar ao desempenhado por metamorfoses tecnológicas anteriores – como ocorreu com estradas e aquedutos no período romano, com a expansão da navegação no século XVIII, com o apogeu dos barões ferroviários no século XIX e com a expansão da

eletrificação e das rodovias interestaduais no século XX. As telecomunicações digitais serão para o século XXI o que os canais e a força dos músculos foram para Amsterdã, Veneza e Sozhou, os trilhos e a máquina a vapor para o velho oeste americano, os túneis do metrô para Londres, o motor a explosão e a auto-estrada de concreto para os subúrbios no sul da Califórnia e a eletrificação e o ar-condicionado para Phoenix, no Arizona (2002, p.36).

Mesmo acolhendo a recorrência histórica para desnudar os efeitos dos novos processos informacionais, Mitchell (2002) frisa que, diferente de outros períodos, a especificidade do momento atual residiria no elo verificado entre pessoas e informações. Essa associação difere daquela estabelecida entre pessoas e centros de produção agrária, como na Revolução Agrícola, ou entre pessoas e máquinas, como na Revolução Industrial. Segundo ele, a estrutura urbana emergente da tecnologia digital vai disponibilizar meios radicalmente novos de produção, organização e apropriação dos espaços habitados, voltados aos propósitos humanos.

Essas reflexões mostram que não estamos vivenciando um rompimento absoluto com formas anteriores de tecnologias. Na realidade, se trata de um período de readaptações, oscilações, hibridismos e redimensionamentos. Nesse cenário, fronteiras muito nítidas, que compunham um quadro de certezas sustentado nos grandes discursos explicadores do mundo, começam a se embaçar. Para compor esse quadro, a noção de *virtual* ganha destaque.

### **3.2 Virtualidade e pós-modernidade: os ideais de verdade em causa**

Nos dias de hoje, *simulação*, *ciberespaço*, *tempo real*, *realidade virtual* são termos que norteiam as práticas culturais forjadas a partir das tecnologias digitais. Imagens de síntese, aparelhos móveis, telas de alta definição, enfim, uma série de novos dispositivos derivados das tecnologias de base microeletrônicas vêm invadindo nosso cotidiano. Esse fenômeno, associado à noção de *virtual*, vulnera a idéia de uma “verdade absoluta” ou mesmo de uma “realidade concreta”.

Progressivamente incorporada à nossa linguagem para atender a uma demanda do cenário contemporâneo, o significado do vocábulo *virtual* não se restringe ao âmbito tecnológico. Ainda quando explorado sob esse ângulo, o seu sentido abarca distintas concepções teóricas.

Para Deleuze (1988, p.339-340), o virtual não se opõe ao real. Contudo:

[...] o único perigo é confundir o virtual com o possível. Com efeito, o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma “realização”. O virtual, ao contrário, não se opõe ao real; ele possui uma plena realidade por si mesmo. Seu processo é a atualização [...] A atualização do virtual [...] sempre se faz por diferença [...], neste sentido, é sempre uma verdadeira criação.

Seguindo o pensamento de Deleuze, Lévy (1998, p.16) desconsidera a oposição entre virtual e o real, mas sim uma oposição entre o virtual e o atual: “Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objecto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização.” No seu entender, a virtualização de uma mensagem significaria a sua *desterritorialização*, entendida aqui como uma descontextualização.

Ao buscar na etimologia latina do vocábulo a sua conexão com potência e força, Lévy explica a virtualização como o “[...] movimento inverso ao da atualização”, ou seja, o movimento de passagem do ato à potência cujo traço essencial é “[...] desprendimento do aqui e agora” (1998, p.17).

Baudrillard (1991) aponta uma suplantação do real pelo simulacro: o real produzido teria a pretensão de ser mais real que o próprio real (*hiper-real*). Nesse processo, a mídia teria um papel essencial, por força da produção desenfreada de signos (imagens).

No entanto, para Weissberg (1996, p.121), virtual e real são duas faces de uma mesma questão: “O virtual não substitui o real, ele ajuda a lhe dar sentido.” O autor ainda observa que cada época contou com seus próprios simulacros:

Mergulhar o espectador no espetáculo, atordoar o visitante multiplicando os deslocamentos que fazem vacilar sua percepção, em todos os tempos esses procedimentos acompanharam as artes do espetáculo e da *mise-en-scène*. Os dioramas do século XIX, pinturas ilusionistas, forravam salinhas circulares. Os bedéis dos grandes bulevares se apressavam. Empoleirados numa plataforma, descobriam um panorama circular de Paris. O céu pesava sobre suas cabeças e sob seus pés o diorama desaparecia, dissimulado pela plataforma. Nenhuma fronteira na qual sustentar uma distinção entre realidade e espetáculo. Essa dissolução funda o efeito ficcional da apresentação. (WEISSBERG, 2003, p. 123)

Num olhar aproximado, Parente (1999, p.24) não concebe o virtual como uma oposição ao real, mas aos ideais de verdade, os quais, no seu entendimento, não passam de

“pura ficção”. Essa orientação é de especial importância para a análise dos museus, pois, embora essas instituições nasçam como construções culturais, não raro contemplam uma noção de verdade única atrelada ao conhecimento. Cabe evocar as palavras de Coelho dos Santos (2003, p.85-87):

A profusão dos imateriais colocou em questão a concretude, a estabilidade e o caráter unitário da realidade. Isso porque [...] a telemática colocou todos os pontos da superfície do planeta (e não somente da superfície) em comunicação permanente, permitindo a transmissão da informação – em fluxo contínuo em ‘tempo real’ – a respeito de qualquer aspecto da realidade. Dentro dessa lógica, o crescimento do fluxo contínuo de informações a respeito de todos os aspectos da realidade, bem como a amplitude de bens simbólicos disponibilizados pelas mídias, corresponde, na mesma medida, a uma proliferação de concepções de mundo, situando as mídias tecnológicas como agentes no processo de desagregação dos grandes referentes e dos grandes discursos legitimadores que orientaram as formas de experiência individual e coletiva ligadas ao projeto da modernidade.

Essa reflexão alude às teorias pós-modernas, fundadas na desconfiança dos discursos totalizantes, dos grandes esquemas explicativos - próprios do projeto iluminista -, e da idéia de uma verdade originária, supostamente alcançável pela razão, com vistas ao progresso.

Lyotard (1986, p.16) aponta o fim das metanarrativas, desmascarando a legitimidade da ciência: “A função narrativa perde seus atores (*functeurs*), os grandes heróis, os grandes perigos, os grandes périplos, e o grande objetivo. Ela se dispersa em nuvens de elementos de linguagem narrativos”.

Na mesma vertente de pensamento, Gianni Vattimo (1991) dá ênfase à presença da comunicação generalizada em nosso mundo contemporâneo. Na esteira do pensamento niilista de Nietzsche, o filósofo explora a dimensão fabulatória das mídias na constituição de visões de mundo: “[...] a intensificação das possibilidades de informações sobre a realidade nos seus mais variados aspectos, torna cada vez menos concebível a própria idéia de uma realidade.” (1991, p.9). A seu ver, na “erosão do princípio de realidade” reside o próprio ideal emancipatório de um mundo menos “unitário”, menos “certo”: “[...] a realidade se apresenta com características mais flexíveis e fluídas e, na qual a experiência pode adquirir os aspectos da oscilação, do despáisamento, do jogo.” (VATTIMO, 1991, p.68).

Assim contextualizadas, as imagens ganham um expressivo destaque. Para Maffesoli (2003, p.47), na modernidade, vivenciamos o desencanto do mundo em consequência do desenvolvimento tecnológico e, como herança da tradição judaico-cristã, imperava a iconoclastia. Em contrapartida, na pós-modernidade, vivenciamos um “reencantamento do mundo”, favorecido pelas tecnologias digitais. Segundo ele, pode-se falar do

“(re)nascimento)” de um “mundo imaginal”, o qual seria uma “[...] maneira de ser e de pensar perpassadas pela imagem, pelo imaginário, pelo simbólico, pelo imaterial”.

Neste ponto, cabe investigar em que medida os *imateriais* reclamam uma revisão crítica das noções de verdades únicas e dos grandes discursos legitimadores das instituições museológicas, que ainda circundam esses locais. Da mesma forma, há que se pensar até que ponto as mídias digitais e suas linguagens auxiliam a redefinir esses ideais de verdade, ao se valerem de simulacros, que substituíram objetos autênticos e “auráticos”.

### **3.3 As tecnologias e a noção de autenticidade nos museus: a perda da “aura”**

Em uma época em que os imateriais se proliferam nos museus, é elucidativo retomar a influência dos meios de comunicação modernos, em particular o cinema e a fotografia, para a transformação dos museus. Ao colocarem em questão a noção de autenticidade e de “aura” - referências das obras de arte -, as técnicas modernas de reprodução determinaram mudanças significativas no universo museológico. Houve um desenvolvimento de novos procedimentos expositivos, principalmente a partir do final do século XX, quando, estreitada a relação entre público e museu, este espaço começou a ser visto como um meio de comunicação de massa.

A noção de autenticidade das obras de arte está diretamente relacionada às técnicas modernas de reprodução (fotografia e cinema). Em um clássico texto de 1936, Walter Benjamin (1985, p.168) aborda essa noção da seguinte forma:

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir da sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico. Como este depende da materialidade da obra, quando ela se esquiva do homem através da reprodução, também o testemunho se perde. Sem dúvida, só esse testemunho desaparece, mas o que desaparece com ele é a autoridade da coisa, seu peso tradicional.

Justapondo as noções de tradição e autenticidade, o autor traz à discussão a perda da “aura” da obra de arte, como resultado da sua reprodutibilidade técnica viabilizada pelos meios de comunicação modernos.

Na definição de Benjamin (1985, p. 165-196) a aura é: “[...] uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja.” O autor atribui a perda da aura ao desejo das massas de “ficarem mais próximas”, de possuir o objeto, “[...] de superar o caráter único de todos os fatos através



da sua reprodutibilidade.” (1985, p.170). Na sua percepção, a unicidade da obra se inscreve no contexto de uma tradição - como valor de culto e de sua função ritual -, associada a noções de “singularidade” e “permanência”. Isso contrasta com a “transitoriedade” dos objetos não-auráticos.

Para Benjamin, a importância das imagens de culto está na sua existência, pouco importando que sejam vistas. No entanto, quando essas imagens passam a ser multiplicadas pelos procedimentos técnicos dos meios, o valor de culto relativo às obras dá lugar ao seu valor de exposição.

Atualizado com o pensamento de Benjamin, Mário de Andrade, em um artigo datado de 1936, traz à tona o mesmo debate. Abordando as mudanças nos procedimentos expositivos e a sua repercussão na relação entre o público e os museus, o autor problematiza as possibilidades geradas pelos meios técnicos modernos, enquanto recursos museográficos que influiriam decisivamente nos destinos do museu:

A museografia contemporânea vai transformando completamente o conceito que tradicionalmente se tinha do museu de artes. Não estou longe, aliás de crer que em grande parte a concepção verdadeiramente pedagógica, verdadeiramente ativa de disseminação de cultura, do conceito atual do museu, é devida ao extraordinário poder da técnica moderna e de seus meios de reprodução. A técnica veio, si não transformar, pelo menos incitar e auxiliar enormemente o conceito contemporâneo do museu (ANDRADE, 2005, p.127).

Entretanto, se Benjamin se refere a uma ampliação do “valor expositivo”, Mário de Andrade aponta a importância da técnica, por facilitar a “desaristocratização” da obra-prima:

O que de principal nos podemos tirar da Gioconda, a reprodução dela nos dá. Sejamos reais. Em vez de tortuosos museus de belas artes, cheios de quadros *verdadeiros* de pintores medíocres, com menos dinheiro abramos museus populares de ótimas reproduções feitas por meios mecânicos. Com todas as escolas de artes representadas por seus gênios maiores e suas obras principais. Museus claros. Museus francos. Museus leais. (ANDRADE, 2005, p. 130)

A partir do pensamento desses autores, outro ponto, referente ao acervos museológicos, ganha importância, qual seja, a historicidade dos meios de produção, a circulação e o consumo de linguagens, de informação e de cultura. Como nos lembra Santaella (1996, p.151), embora tenhamos a ilusão de que os “bens culturais” sejam eternos, eles estão sujeitos ao desgaste do tempo, tanto quanto quaisquer outras coisas. Isso significa que: “[...] a criação da arte, da ciência e da cultura tem bases históricas e materiais e depende

de meios também históricos e materiais de produção, circulação e difusão, que determinam e implicam novas formas de recepção e consumo.”

Essa reflexão é relevante, especialmente para aferir o impacto das tecnologias nos museus. Também é elucidativa, ao concluirmos que a fotografia possibilitou a todos dispor, individualmente, de um largo acervo de imagens, inclusive superior às coleções de qualquer instituição. Com o desenvolvimento das tecnologias digitais essa possibilidade é ampliada; cada um de nós pode criar um museu virtual particular. Portanto, com o surgimento de tecnologias dessa espécie, além da revisão nas noções de acervo, parece imprescindível aos museus rever as suas próprias funções.

Igualmente, em um outro texto emblemático escrito no ano de 1947, André Malraux expõe a idéia de um *museu imaginário* para abordar a substituição do objeto único, ligado às formas artesanais de produção, pela produção das obras de arte resultantes da reprodutibilidade técnica. Essa versão museográfica permitiria que todas as obras de arte do mundo fossem fotografadas e de lá assumissem o seu lugar. O acesso universal proporcionaria a todos construir o seu próprio museu, bastando, para isso, selecionar as imagens de sua preferência. Battro (1999) anota que o *museu imaginário* de Malraux não é um produto volátil, mas uma grande coleção mundial de imagens, reproduzida graças à tecnologia moderna.

Pode-se ver que a idéia de Malraux, lançada há mais de meio século, contém o germe da atualidade, com o surgimento das tecnologias do virtual. De lá para cá, a reprodução de imagens ganhou uma dimensão planetária, espalhando-se por grande parte dos acervos museais. Esse fenômeno tornou cada vez mais questionável a presença dos objetos “autênticos” nos museus. A partir do tratamento digital da informação, a cultura da reprodutibilidade dá lugar à cultura do virtual. É incontestável que os museus virtuais materializaram o imaginário de Malraux.

### **3.4 Os museus na Era da Informação: a informação como fenômeno social**

Influenciados pelas transformações sociais, à semelhança de outros locais da cultura, os museus vêm aderindo às tecnologias informacionais de diferentes formas. Termos como *acervo virtual*, *linguagens tecnológicas* e *interatividade* passam a traduzir as novas propostas museológicas. Além da introdução das mídias tecnológicas, o próprio conceito de museu é estendido, para abarcar aqueles dotados de dimensão integralmente virtual.

Levando em conta essas transformações, na avaliação de Horta (1990, p.51):

Os museus podem ser encarados como um dos modos de ‘institucionalização’ do processo cultural. Eles podem representar, simbólica e concretamente esse processo e, como tal, serem *signos* do próprio processo cultural – de produção, transmissão e reprodução de bens culturais. [grifo da autora]

A introdução dessas tecnologias no espaço museal não se limita a uma mera troca de suportes físicos por suportes virtuais. Há conseqüências que vencem as novas formas de processamento, armazenamento e acesso às informações, e que dizem respeito à própria noção de museu e às suas funções sociais. Nesse sentido, vale lembrar as palavras de Levy (1998, p. 56) para quem:

[...] o conhecimento e a informação não são imateriais e sim desterritorializados; longe de estarem exclusivamente presos a um suporte privilegiado, eles podem viajar. Mas a informação e conhecimento tampouco são ‘materiais’! A alternativa do material e do imaterial vale apenas para substâncias, coisas, ao passo que a informação e o conhecimento são da ordem do acontecimento ou do processo.

Em inícios da década de 1990, Arlindo Machado, ensaiando o prognóstico de um acervo numa “sociedade da pura informação”, perguntava: “Como seria um ‘museu’ destinado a guardar a memória da produção cultural mais recente, dessa produção não mais ‘industrial’ no sentido histórico do termo, mas baseada em processos tecnológicos de natureza eletrônica?” (1993, p.17-18).

Na tentativa de responder a essa indagação, o autor se volta à emblemática exposição *Les Immatériaux*, organizada em 1985 por Jean-François Lyotard, ocorrida no Centre Georges Pompidou, em Paris. Em face ao predomínio de imagens provenientes da pesquisa científica ou da atividade tecnológica, esse evento antecipou a idéia do que seria o acervo na “sociedade da pura informação”. De fato, grande parte das informações estavam disponibilizadas em suportes tecnológicos, disponíveis em aparelhos eletrônicos, acessáveis conforme os interesses do visitante.

Com o desenvolvimento das mídias digitais, a resposta à indagação de Machado pode ser formulada a partir de três configurações museográficas em vigor: a virtual, a presencial e a “híbrida”.

Os museus virtuais - *cybermuseus*, museus *on-line*, *webmuseus* -, entre outras denominações, são disponibilizados somente pela Internet. Nesses museus, a noção de

memória se desvincula do território (Levy, 1989). De acordo com Mitchell (CASALEGNO, 2006, p.63), o museu virtual “[...] opera social, cultural e politicamente de uma maneira diferente [...]. Você torna o material acessível, divorciado do lugar.” Alguns autores, como Schweibenz (2004), Deloche (2001) e Battro (1999), o associam àquela idealização de museu imaginário projetada por Malraux: um museu sem muros, que possibilita a reunião da totalidade das obras do mundo e o seu livre acesso, seja qual for a distância implicada.

Numa segunda configuração, temos os museus presenciais que ostentam um acervo basicamente material, incluindo também a multimídia interativa, os audiovisuais, as holografias, entre outros, que, muitas vezes, figuram como recursos exclusivamente voltados ao seu potencial educativo.

No terceiro caso, teríamos os museus *híbridos*, instalados em edifícios que abrigam acervos predominantemente virtuais, exemplificados pelo Museu da Língua Portuguesa e pelos Museus de Imagem e do Som. Sem ignorar o seu potencial educativo, esses museus dão evidência às dimensões estéticas, artísticas e multisensoriais derivadas das tecnologias informacionais.

Mas, vale anotar que as fronteiras entre as duas últimas configurações é muito tênue. Quanto aos museus virtuais, alguns nascem ligados a um acervo físico, motivo pelo qual podem ser concebidos como um projeto de extensão do próprio museu presencial. Outros são criados com uma configuração integralmente autônoma, oferecendo uma experiência somente por meio do universo virtual<sup>20</sup>.

A partir desses três esboços, parece evidente que a conexão entre museu e tecnologias digitais transcende “os muros dos museus”. As conformações atuais possibilitam desde a disseminação de museus virtuais, até a difusão de seus conteúdos temáticos por meio de *sites* criados na Internet. Essa realidade está refletida no grande número de museus hoje existentes, que, tradicionais ou não, se servem dos instrumentos virtuais para disponibilizar informações na Internet, como a sua programação, as imagens do seu acervo, entre outros.

Lussá (2002) salienta que no museu “tradicional” a seleção e a classificação dos objetos são realizadas com base em critérios que tendem a se tornar absolutos. Isso porque atendem a ideais sociais que guardam e fortalecem a imutabilidade desses objetos a partir de um único ponto de vista, que tende a se sacralizar como verdadeiro. Ao defender as mudanças introduzidas nos museus a partir da noção do virtual, o autor considera que :

---

<sup>20</sup>No sentido de um aprofundamento, olhar Schweibenz (2004), onde o autor apresenta diferentes proposições para os museus encontrados na Internet.

Está nascendo um novo conceito de museu que decorre do nascimento de uma nova sociedade: a sociedade da informação, e da sua cultura. Estas se definem por uma mudança contínua que afeta todas as esferas da vida e, decorrentemente, também uma mudança contínua do sentido e do valor. Por uma multiplicidade cambiante e não hierárquica de pontos de vista e formas culturais particulares [...] da sua permanência e sacralidade. O conhecimento diz respeito à vida e à ação. Já não é mais um objetivo em si mesmo por que já não conhece verdades absolutas.

De um ponto de vista semelhante, Silva (2008) pondera que a idéia oitocentista de Patrimônio Cultural, apoiada na valorização de objetos raros e antigos, tornou as funções de conservar, guardar ou custodiar, simultaneamente, como “[...] princípio e fim de ver o Mundo mediatizado por fragmentos ou vestígios de um passado (re) descoberto (mais exatamente, recriado), em espaços próprios como as Bibliotecas, os Arquivos e os Museus.” (2008, p.16).

O autor lembra que, até o século XVIII, essas diferentes raridades eram objetos do desejo, sentimento esse impulsionado por entidades coletivas e individuais que alimentavam as bases iluministas, nacionalistas e capitalistas. Com a Revolução Francesa, esses objetos passaram para o domínio público, como já referido. Desse ângulo, o autor aponta uma outra direção para o século XXI, ao distinguir os contornos de um novo paradigma:

[...] em plena Sociedade da Informação, ou, em sentido mais estrutural, como propõe Manuel Castells, na Era da Informação, os apelos estruturalista, construtivista e sistêmico, lançados a partir da década de setenta do séc. XX, ajudaram a desenhar uma visão cultural sintética que funde essas vias e abre-se uma pluralidade de *olhares todos diferentes, todos iguais* (2008, p.17). [grifos do autor].

Para Silva, é necessário considerar uma mudança da “[...] visão custodial e patrimonial (fechada através da conotação de ‘tesouros’) para uma visão pós-custodial e aberta, dominada pela busca incessante de conteúdos (da informação).” (2008, p.18). O primeiro paradigma (*Custodial*) refere-se à guarda e à conservação de manuscritos, de impressos e de gravuras, entre outros. O segundo (*Paradigma Pós-Custodial*), definiria a Sociedade da Informação: armazenamento virtual, multimídia e difusão multinível (2008, p.15-43).

A fim de debater o nexos entre informação, cultura e patrimônio, Silva (2008) tem por imprescindível situar o próprio conceito de Informação. Então, numa primeira abordagem, o autor se reporta ao pensamento de Wilden (2001, p.11 apud Silva, 2008, p.24)<sup>21</sup>:

---

<sup>21</sup>SILVA, Armando Malheiros da. **A Informação**: da compreensão do fenômeno e construção do objeto científico. Porto: Afrontamento, 2006.

[...] o conceito de informação alarga-se hoje a dois sentidos recentemente surgidos e relativamente específicos:

O primeiro sentido é o estritamente técnico ou tecnológico: informação como quantidade mensurável em bit (binary digit). É a informação métrica da teoria clássica da informação (Claude Shannon), a teoria combinatória e estatística da informação, baseada na lógica e na matemática da probabilidade.

O segundo sentido pertence a uma abordagem diversa, abordagem esta que pode, porém, servir-se da primeira nos casos em que seja aplicável, como acontece, por exemplo, na logística da transmissão da informação mediante sistemas artificiais, como a comunicação via radar ou satélite. O segundo sentido é, porém, sempre qualitativo antes de ser quantitativo, como de facto deveria ser (apesar de tudo, a quantidade é um tipo de qualidade, ao passo que o inverso não se verifica). O segundo sentido conserva, muito mais do que o sentido métrico ou quantitativo, o significado quotidiano do termo ‘informação.’

É do segundo sentido proposto por Wilden que Silva (2008, p.24) extrai o conceito de informação:

[...] um fenómeno humano e social, que deriva de um sujeito que conhece, pensa, se emociona e interage com o mundo sensível à sua volta e a comunidade de sujeitos que comunicam entre si. Situa-se, pois, entre o conhecimento e a comunicação, tendo como pano de fundo, a montante, a totalidade psicossomática do ser humano.

A partir daí, o autor estabelece a distinção entre a Informação e a Comunicação, porém ressaltando que a Informação precede a Comunicação, pois o processo comunicacional não pode acontecer sem as mensagens, sem os conteúdos. Dessa premissa, Silva (2008, p.25) assim define a informação:

[...] conjunto estruturado de representações mentais e emocionais codificadas (signos e símbolos) e modeladas com/pela interação social, passíveis de serem registradas num qualquer suporte material (papel, filme, banda magnética, disco compacto, etc.) e, portanto comunicadas de forma assíncrona e multi-direcionada (SILVA; RIBEIRO, 2002, 37).

Essa definição conduz a um quadro, em que as informações digitalizadas redefinem os acervos, expandindo a própria noção de museu. Os objetos e suas especificidades (tamanho, material, cor, etc.) determinam formas peculiares de conservação, de preservação e de armazenamento. Conseqüentemente, esses acervos virtuais, ao produzirem questões operacionais desconhecidas a um museu “tradicional”, reclamam uma outra postura dessa

instituição, para que sejam acolhidas as diferentes possibilidades trazidas pelas tecnologias informacionais.

### 3.4.1 Acervo *pós-custodial*: novas linguagens e visibilidades nos museus

A noção de *Paradigma Pós-custodial* fixa a composição dos acervos museológicos instituídos numa *Era da Informação*: informações digitalizadas, armazenamento virtual, multimídia<sup>22</sup> e de difusão multinível. Essa formulação também indica que, desincumbidos das funções de guarda e de conservação de objetos, os museus, regidos por esse novo paradigma, instauram outros modos de percepção e de visibilidade; são empregadas novas linguagens tecnológicas, cujos efeitos também afetam a conexão museu/conhecimento.

As mudanças de percepção e de visibilidade introduzidas pelas mídias digitais nos reportam ao fenômeno da invenção da prensa tipográfica, quando os livros se multiplicaram, dando origem a outras formas de leitura<sup>23</sup>. O Renascimento também é importante nesse desdobramento, por força da evolução das técnicas de figuração e da aparição da *perspectiva de projeção central*. O desenvolvimento dessas técnicas baseava-se numa “[...] busca quase obsessiva de se automatizar cada vez mais os processos de criação e reprodução da imagem.” (COUCHOT, 1996, p.37) Desse movimento, resultou a criação da tela retangular e plana, aludindo “[...] a uma janela para o outro mundo, afirmando-se, assim como um espaço de representação, cuja escala é substancialmente diferente do espaço onde está situado o corpo do próprio observador [...]” (ECKERT, ROCHA, 2005, p.166)

Essa perspectiva adotada nos museus exigiu uma correlata postura do observador “[...] numa atitude ligada às convenções e códigos atribuídos à leitura legítima” (CHARTIER, 1999, p.79). Essa mesma postura representa:

---

<sup>22</sup>A multimídia pode ser definida como uma forma de comunicação a partir da combinação das diferentes mídias: sons, imagens, textos, vídeos, animações. No entanto, esse termo não se restringe ao uso do computador e à tecnologia avançada; ele também era utilizado para definir produções que integravam diversos meios de comunicação, como monitores de vídeo, projetores de cinema, entre outros. É importante ressaltar a diferença entre multimídia e multimídia por computador, já que, a rigor, todas as mídias são multimídia. Como observa Santaella (1996, p.43): “[...] desde o jornal até as mídias mais recentes, são formas híbridas de linguagem, isto é, nascem da conjugação simultânea de diversas linguagens. Suas mensagens são compostas na mistura de códigos e processos sógnicos com estatutos semióticos diferenciais.” Packer (2005) aponta como elementos essenciais da multimídia a imersão, a interdisciplinaridade, a interatividade e a narratividade. Nesse sentido, o autor considera que as grutas de Lascaux já apresentavam essas características, ao envolverem todos os sentidos, numa experiência de imersão, num ambiente tridimensional composto de imagem, som, símbolos e odor.

<sup>23</sup>Segundo Chartier (1999, p.79), ao discorrer sobre a história das práticas de leitura até o século XVIII, a pintura ou a gravura imobilizavam os leitores. A partir desse século o leitor passa a ter mais liberdade, lendo na natureza, na cama, andando.

[...] o mundo visto por um olho singular: um ponto de vista fora da duração, revelado como atemporal. Eliminando-se o movimento, as formas de exposição em museus, seja através da pintura, seja da fotografia, tendem a aprisionar o sujeito e o objeto da representação numa apresentação de um mundo estável, imóvel, eterno. (ECKERT, ROCHA, 2005, p.166)

O advento do cinema leva à uma desestabilização desse quadro: a partir da objetiva, são constituídas *práticas de leitura* mais desordenadas, menos controladas (CHARTIER, 1999), criando modificações nas formas de produção e de consumo cultural.

Embora de forma breve, Benjamin, em seu artigo sobre os efeitos da *reprodutibilidade técnica*, já havia abordado as profundas transformações causadas nas estruturas perceptivas, principalmente a partir do cinema, com o *efeito de choque* gerado por suas seqüências de imagens.

Sevsenko (2001, p.64-65) também observa que, desde a Revolução Científico-Tecnológica de 1870, com a aceleração dos ritmos do cotidiano provocada pelo surgimento dos implementos tecnológicos: “A supervalorização do olhar, logo acentuada e intensificada pela difusão das técnicas publicitárias, incidiria sobretudo no refinamento da sua capacidade de captar o movimento, em vez de se concentrar, como era o hábito, sobre objetos e contextos estáticos.”

Conforme Parente, (1999, p.64): “Cada dispositivo tecnológico veicula uma visão do mundo relativa à forma específica de modelagem do espaço e do tempo”. Portanto, quando entram em cena os textos e imagens digitalizados, há uma modificação nas formas de visibilidade e percepção diante das imagens técnicas da modernidade. Na ótica de Couchot (1994, p.42), com as tecnologias numéricas:

A topologia do Sujeito, da Imagem e do Objeto fica abalada: as fronteiras entre esses três atores da Representação se embatem. Eles se desalinham, se interpenetram, se hibridizam. A imagem torna-se imagem-objeto, mas também imagem-linguagem, vaivém entre programa e tela, entre as memórias e o centro de cálculo, os terminais; torna-se imagem-sujeito, pois reage interativamente ao nosso contato, mesmo a nosso olhar: ela também nos olha. [...] o tempo flui diferente; ou antes, não flui mais de maneira inelutável; sua origem é permanente “reinicializável”: não fornece mais acontecimentos prontos, mas eventualidades. Impõe-se uma outra visão de mundo. Emerge uma nova ordem visual.

No entanto, as mudanças nos acervos atingem um maior espectro. Baudrillard, (1993, p.102), ao abordar as coleções, observa que os objetos também nos auxiliam a dominar o



tempo “[...] tornando-o descontínuo, classificando-o do mesmo modo que os hábitos, submetendo-os às mesmas forças de associação que regem o arranjo do espaço.”

Ao direcionarmos o foco para os novos acervos museais, entram em questão a resignificação das noções de autenticidade, de preservação e conservação associadas ao *objeto único*, assim como uma outra temporalidade relacionada a museus. Com a multimídia por computador, os textos, imagens e sons atuam em uma convergência de informações digitalizadas, e consignadas às especificidades dos meios, incluindo a sua temporalidade.

De acordo com Santaella (2007), as mídias tecnológicas não atuam como simples canais para transmitir informações, mas são também conformadoras de novos ambientes sociais. Para a autora (1996, p.159), deve ser também reconhecida a própria historicidade das linguagens:

[...] o primado da prática material como apropriação do mundo, também extensivo à produção cultural ou simbólica, para o qual as linguagens, sejam elas quais forem, artísticas ou não, são materialmente produzidas de acordo com meios, instrumentos e técnicas que são tão históricos quanto as próprias linguagens e as instituições que as abrigam.

Portanto, se as tecnologias de linguagem anteriores, inauguradas pela fotografia, e, posteriormente, pelo telefone, cinema, rádio, vídeo e, mesmo, holografia, introjetaram o conhecimento científico de habilidades técnicas, as tecnologias digitais introjetam conhecimentos científicos de habilidades mentais (SANTAELLA, 2003).

Enfrentando as linguagens das tecnologias emergentes, Santaella (2007) retoma a metáfora de liquidez do sociólogo Zygmunt Bauman (2001), para quem a modernidade, diferente da “modernidade sólida”, é incapaz de manter as formas; agora tudo se acha num estado de desmontagem, de impermanência, produzindo mudanças na condição humana e requerendo a revisão de velhos conceitos, agora derretidos pelos fluidos: “[...] como zumbis, esses conceitos são hoje mortos-vivos. A questão prática consiste em saber se sua ressurreição, ainda que em nova forma ou encarnação, é possível, ou – se não for – como fazer com que eles tenham um enterro decente e eficaz.” (BAUMAN, 2001<sup>24</sup>, p.15 apud SANTAELLA, 2007, p. 14)

É desse ângulo que Santaella (2007, p. 24) explica as transformações nas linguagens, pois, na sua percepção, elas vêm refletindo as condições fluidas da sociedade contemporânea:

---

<sup>24</sup>BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

Texto, imagem e som já não são o que costumavam ser. Deslizam uns para os outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem-se, separam-se e entrecruzam-se. Tornaram-se leves, perambulantes [...]. São tão voláteis que um dos grandes problemas atuais encontra-se nas novas estratégias de documentação que devem ser encontradas quando os meios de estocagem tornam-se obsoletos em intervalos de tempo cada vez mais curtos.

Em conjunto com a “fluidez” das novas linguagens, também é importante frisar, dentre as suas especificidades, o seu potencial para reconfigurar os saberes, as escritas e as memórias (QUÉAU, 1993, p.92). Essas formas “instáveis” das novas linguagens nos fazem rever as formas estáveis, especialmente quando associadas à rigidez da razão e de uma verdade única.

Com o advento das tecnologias digitais, Barbero (2006, p.54) visualiza uma modificação, cognitiva e institucional, nas condições do saber e nas figuras da razão, “[...] o que está conduzindo a um forte apagamento de fronteiras entre razão e imaginação, saber e informação, natureza e artifício, arte e ciência, saber experiente e experiência profana”. O *hipertexto*, ao reunir sons, imagens e textos escritos, “[...] hibridiza a densidade simbólica com a abstração numérica, fazendo as duas partes do cérebro, até agora ‘opostas’, reencontrarem-se.” (MARTIN-BARBERO, 2006, p.74).

A hipertextualidade<sup>25</sup> se caracteriza como uma possibilidade mais ampla de conexões, comparativamente aos textos em suportes fixos; no curso da leitura, o leitor pode fazer uma série de opções a qualquer tempo, gerando uma multiplicação de significados possíveis. Diferentemente da escrita desenvolvida em suportes estáticos e símbolos fixos, as novas linguagens baseiam-se numa escrita dinâmica, envolvida pelas metamorfoses entre ícones animados, mais próximos das representações mentais, o que torna o ato de pensar mais ágil.

Ao sublinhar a especificidade da linguagem hipermidiática<sup>26</sup>, Machado (1993, p.116) pondera que:

Na hipermídia, a relação entre as palavras, as imagens e os sons se dá por meio de *links*, ou seja, através dos processos de associação que podem ser múltiplos, probabilísticos ou modificáveis pelo leitor. Enquanto na prosa expositiva clássica o percurso do pensamento é quase sempre unívoco, fixo e rigidamente estabelecido pela linearidade das frases e pela lógica seqüencial da argumentação, um aplicativo de hipermídia oferece diferentes formas de navegação e de associação das unidades, todas igualmente legítimas. A ligação expressiva dos diversos signos verbais, visuais, acústicos e táteis que compõem o aplicativo permite estabelecer relações

<sup>25</sup>Hipertexto pode ser definido como um texto em formato digital. Como explica Leão (1999, p.15), esse texto é composto por diferentes blocos de informações interconectadas, informações estas “[...] amarradas por meio de elos associativos, os *links*.”

<sup>26</sup>A Hipermídia é definida como uma tecnologia que engloba recursos do hipertexto e da multimídia, permitindo ao usuário a navegação por diversas partes de um aplicativo, na ordem que desejar (LEÃO,1999, p.16).

significantes entre eles e, dessa maneira, passar do concreto ao abstrato, do visível ao invisível, do sensível ao inteligível e da mostra à *demonstração*. Nesse sentido, um aplicativo de hipermídia jamais exprime um conceito fechado, uma verdade estabelecida por uma determinada linha de raciocínio. Ele se abre para a experiência plena do pensamento e da imaginação, como um processo vivo que se modifica sem cessar, que se adapta em função do contexto, que, enfim, *joga* com os dados disponíveis.

Para Machado (1993, p.110), a hipermídia oferece uma “arquitetura múltipla e combinatória, pensada no mesmo plano da criação”. O autor também nota que muitas das concepções de *verdade* e das teorias correlatas surgidas nos últimos quinhentos anos, sustentadas na objetividade e na universalidade, tiveram sua estabilidade e unicidade de alguma forma garantidas pelo livro impresso.

É conclusivo que as transformações que resultam da introdução das tecnologias de base microeletrônicas nos museus, além de redimensionar as formas de produção, o armazenamento e o acesso a informações, provocam significativas modificações nos modos de percepção e de visibilidade. As linguagens midiáticas reformulam o vínculo museu/conhecimento; fluidas e cambiantes, essas linguagens originam outras formas simbólicas, permitindo a criação de redes de significações que rompem antigas fronteiras do conhecimento. Ao desestabilizar noções de verdades únicas, estabelecem novas sensibilidades. Essa reformulação museológica também abarca as possibilidades relacionadas aos processos interativos.

### **3.4.2 Mídias interativas nos museus: o deslocamento dos objetos para os processos**

A interatividade tem sido utilizada como uma palavra-chave para definir a experiência em muitos museus, sobretudo naqueles erguidos sob o signo das tecnologias informacionais e comunicacionais. Destoando do “não tocar”, “não rir”, “não correr” relativos à sacralidade envolta no espaço e nos objetos museais, a interatividade reformula a experiência museal; a postura convencional de passividade e de contemplação, comumente reivindicada por essas instituições, dá lugar a uma participação mais ativa por parte do público.

Como destaca Santaella (2007 p.148), grande parte dos museus “[...] estiveram exclusivamente orientados para o mundo dos objetos, configurando suas molduras e infra-estruturas para acomodar a apresentação e preservação de um objeto estático”. É verdade que esse estado de coisas exigiu a adesão dos visitantes, exteriorizada por uma reverência à sacralidade dos itens do acervo. Mas, no contexto presente, as mídias interativas provocam “o

deslocamento dos objetos para os processos”, alterando esse estado.

Por outro lado, entende Machado (2005) que a idéia de interatividade apresenta tamanha elasticidade, que corre o risco de não exprimir coisa alguma. Por isso, o autor defende a necessidade de levar em conta os diferentes *graus de interatividade*<sup>27</sup>, o que permitiria delimitar o que é realmente interativo ou meramente reativo. Aliás, lembra o autor que esse termo – interatividade - não foi introduzido pela informática, tendo ela se limitado a dar seu suporte técnico.

São ilustrativas do pensamento de Machado as experiências artísticas das vanguardas da década de 1970 (Nam June Paik, Ligia Pape, Ligia Clark, Helio Oiticica, Alexander Calder, entre outros.), que já pensavam e estruturavam suas proposições, tendo em mente um novo relacionamento entre obra e público. O que assistimos em nossos dias, no entanto, é a propagação da interatividade como a grande inovação de muitos museus, fato que provoca a nossa reflexão.

Vemos que, de um lado, a interatividade se tornou uma das estratégias para atrair público ao museu, especialmente o mais jovem. Parece que, nos cenários construídos pela cultura tecnológica, as sensibilidades juvenis são as mais permeáveis. Como observa Oliveira (2005, p.500):

Os jovens do novo milênio apresentam ‘uma plasticidade neuronal que os dota de uma grande facilidade para os idiomas da tecnologia’<sup>28</sup>. Esses idiomas não se esgotam no domínio da linguagem, mas ampliam-se na facilidade de relacionamento com as tecnologias audiovisuais e informáticas. Nestas tecnologias – com sua narrativa imagética, suas sonoridades, fragmentação e velocidade-, os jovens vão buscar sua forma de expressão e seu ritmo. A simultaneidade e o fluxo contínuo transformam-se em modos de expressão, criação e comunicação que encontram nas populações juvenis o campo mais fértil para o seu desenvolvimento.

Por outro lado, essas propostas museológicas exploram novos potenciais cognitivos, já que são valorizadas formas de visualidade e oralidade como alternativas às representações e saberes focalizados na cultura letrada. Isso implica também uma maior liberdade do público na construção dos próprios caminhos e das seqüências temporais, podendo-se realizar “saltos”, conforme as próprias necessidades informativas.

---

<sup>27</sup>Para um aprofundamento dos níveis de interatividade e na sua relação com o processo cognitivo, destacamos a leitura de **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007. Neste livro, o autor (PRIMO) revisa algumas teorias que definem a interatividade, pontuando uma abordagem sistêmico-relacional, a partir da qual propõe uma tipologia para se pensar a comunicação mediada por computador: a *interação mútua* e a *interação reativa*.

<sup>28</sup> A autora cita Joaquim Martin-Barbero, **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

Domingues (2000) defende o potencial da interatividade como uma mudança da relação entre sujeito/objeto baseada no paradigma da representação, onde a imagem do objeto é o que define a experiência; além de se poder interagir com as informações proporcionada pela interação, a autora considera uma superação do modelo humanista de separação corpo/mente, pois “[...] ao agirmos ramificados, estamos validando as teorias científicas contemporâneas da fractalização, da instabilidade, das perdas de verdades únicas e acabadas de um sujeito para privilegiar as trocas, os acasos, a metamorfose, a partilha”. Ou seja, “[...] a contemplação da imagem ou de um objeto é trocada pela idéia de um processo a ser vivido.”

Em Lévy (1999, p.82) a interatividade “[...] assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico.” Já Machado (1997, p.252) nota que, quando direcionada aos suportes tecnológicos, a interatividade não só está ligada à autonomia dada ao receptor, mas também a uma relação estabelecida a partir da própria linguagem hipermídia. Por sua vez, essa linguagem “[...] consiste em uma representação mais adequada dos processos da consciência e da imaginação, ou seja, daquilo que mobiliza a noção mesma de criação, algo que é distinto dos ‘códigos sequenciais restritivos das escrituras lineares.’”

Outro ponto que não pode ser ignorado é o caráter *lúdico* experimentado nos processos interativos, o que pode revigorar o potencial cognitivo nesses locais. Nesse sentido, Lévy (1993, p.7) aborda um ‘conhecimento por simulação’, e enfatiza que:

Quanto mais ativamente uma pessoa participar da aquisição de um conhecimento, mais ela irá integrar e reter aquilo que aprender. Ora a multimídia interativa, graças a sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado.

Examinando o exercício da interatividade por computador, também se pode avaliar a extensão do impacto que as tecnologias informacionais têm provocado nos museus. A proposição interativa leva a uma reformatação da experiência museal. Requerendo uma nova atitude do visitante, mais participativa, o que dá fim ao distanciamento estabelecido em grande parte dos museus, inerente à sacralização do seu acervo.

No vínculo de interatividade sujeito/objeto são explorados os potenciais cognitivos e lúdicos que, associados à gramática particular da hipermídia – marcadamente simbólica, não-linear e integrada por uma rede de associações -, favorecem outras possibilidades de conhecimentos.

A introdução das tecnologias da informação e da comunicação vêm estabelecendo novos parâmetros para se pensar as variadas instâncias dos museus. Alinhados com uma Sociedade da Informação, os acervos passam a ser regidos por um outro paradigma, para os quais são determinadas diferentes formas de produção, armazenamento e acesso a informações. Na linguagem midiática, a digitalização das informações e a sua disponibilização originam inabituais formas de percepção e visibilidade, deslocando a experiência, antes concentrada no “objeto único”, para os processos interativos.

Nesse quadro, fronteiras estáveis dos museus dão lugar à oscilação promovida pelo virtual, com isso contestando convenções sustentadas por alguns ideais de “realidade” e de “verdade absoluta”. Em contrapartida, é possível dizer que esse mesmo virtual reafirma o papel desses locais como espaços de ficções e imaginários.

## 4 O MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA

Como paradigma da transformação produzida no cenário museal contemporâneo, o Museu da Língua Portuguesa incorpora, em primeiro plano, grande parte das inovações trazidas pelas tecnologias digitais. Como vimos, essas mudanças refletem um quadro mais amplo, repercutindo em todos os campos sociais. A par disso, este estudo tem, como objetivo, verificar o papel exercido pelas tecnologias digitais na nova conformação desse ambiente cultural.

Valendo-nos da evocação metafórica aos *Templo das Musas*, passamos a analisar o perfil do *Templo da Mídias*, cuja inegável distinção consiste no emprego massivo da multimídia interativa e dos audiovisuais. Sabidamente, os templos são espaços de culto. Se, outrora, as musas, habitantes desses locais dedicados às artes e às ciências, serviam à inspiração, hoje são as mídias tecnológicas que neles habitam e atuam para redimensioná-los, instituindo novas formas de percepção, visibilidade e temporalidade. Ao mesmo tempo em que redesenham o panorama museográfico, as mídias reiteram a natureza dos museus, enquanto espaços de imaginários e ficções.

### 4.1 O Museu: origens, arquitetura e concepção

O Museu da Língua Portuguesa, inaugurado em março de 2006 na cidade de São Paulo, tem como objeto a língua portuguesa. A sua implantação é fruto de uma ação conjunta entre o Governo do Estado de São Paulo, empresas privadas e outras entidades<sup>29</sup>. A criação do Museu surgiu no âmbito de uma política de recuperação da região central dessa cidade.

Foi num projeto iniciado em 2001, após a transferência da Companhia Paulista de Trens Metropolitanos da sua sede, localizada no prédio da Estação da Luz, que o Governo do Estado de São Paulo decidiu transformar parte do prédio em museu. A instituição integra o complexo da estação ferroviária Estação da Luz, construída entre 1895 e 1901 como um imponente conjunto arquitetônico, projetado pelo arquiteto inglês Charles Henry Driver. As peças que compõe esse complexo, transportadas, uma a uma, de navio para o Brasil, serviram para viabilizar o transporte ferroviário do café produzido nos municípios do interior do Estado de São Paulo para o porto de Santos.

---

<sup>29</sup>Fundação Roberto Marinho, IBM, Petrobrás, TV Globo, Empresa Brasileira de Correios, Instituto Vivo, BNDS, Votorantin, Eletropaulo, Fundação Calouste Gulbenkian, Lei de Incentivo à Cultura e Ministério da Cultura.

O edifício da Estação da Luz, concebido em estilo neoclássico, típico da era moderna, tem agora os seus três andares destinados às atividades do Museu<sup>30</sup>. Junto com a Pinacoteca de São Paulo<sup>31</sup> e a Estação Pinacoteca, essa instituição compõe um conjunto cultural, no centro histórico do perímetro central da cidade, correspondente ao bairro da Luz. Entre os anos de 2002 e 2006, sob a responsabilidade dos arquitetos Paulo Mendes da Rocha e Pedro Mendes da Rocha, a estação foi restaurada e, sem perder de vista o intenso fluxo de trens metropolitanos que diariamente ali trafegam, foi readaptada para receber as instalações do Museu.

Do ponto de vista conceitual, a intervenção realizada no edifício já buscava enfatizar os aspectos tecnológicos, com o que dava extensão ao projeto museal que então se erigia. Conta o seu primeiro arquiteto que a meta projetada era fazer remissão às imagens de “máquina” e de “ponte”, de maneira a reafirmar a transformação da cidade na sua dimensão mecânica: “São trens e metrô que correm na horizontal e elevadores que se deslocam na vertical.” (ARTIGAS, 2007, p.46) E, de fato, contrastando aquela arquitetura com a sua proposta museográfica, essa informação nos dá conta de uma primeira tentativa de integrar esses dois eixos do Museu.

A Estação da Luz é um patrimônio histórico, condição que é legalmente resguardada<sup>32</sup>. Por isso, como explica o diretor do Museu, Antonio Carlos Sartini, foram opostos alguns entraves no início das obras de instalação do Museu. As adaptações previstas só foram autorizadas por que o prédio já não mantinha a sua arquitetura original - a ala leste, onde está situado o Museu, correspondente aos escritórios administrativos das companhias férreas ali instaladas no século XX, sofrera um incêndio no ano de 1946, tendo sido reconstruída na década de 1950.

A arquitetura de um museu também pode ser ser um atrativo para o público<sup>33</sup>. O

---

<sup>30</sup> A área destinada ao museu (4.333,62 m<sup>2</sup>) corresponde a mais da metade da área total da estação e foi cedida pela Companhia de Trens Metropolitanos para a Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo.

<sup>31</sup> Cabe notar que o projeto de restauro da Pinacoteca do Estado de São Paulo foi desenvolvido pela equipe do arquiteto Paulo Mendes da Rocha, responsável pelo restauro da Estação Pinacoteca e do projeto do Museu da Língua Portuguesa.

<sup>32</sup> A Estação da Luz é tombada por órgãos estadual (Condephaat/1982), municipal (Compresp/ DPH/1991) e federal (Iphan/1996).

<sup>33</sup> Como observa Barrada (2007), “[...] a percepção da arquitetura do museu pelos fruidores não se limita ao interior dos espaços museológicos, partindo antes de uma perspectiva urbana, visto que, tal como outros equipamentos culturais, os museus tendem a assumir uma posição de destaque na malha urbana. [...] Se a arquitetura de museus esteve, desde sempre, associada à evolução das cidades, no final do século XX, o impacto deste tipo de projectos em processos de requalificação urbana alcançou uma escala sem precedentes [...] A imagem do museu surge, assim, como um factor de promoção turística de uma cidade, de uma região ou de um país.”



Museu da Língua Portuguesa é, nesse sentido, exemplar, pois a sua imponente estrutura sugere uma “catedral de nosso tempo”, reportando-nos à idéia de um lugar onde se vai em busca de um refúgio, de alguma espécie de culto, como indica Pomian (1994).

A engenhosa recuperação do edifício da Luz, visando à sua reinserção na vida cultural da cidade, traz à tona os contrastes que envolvem as ações patrimoniais em vigor, especialmente quando aparecem as novas linguagens informacionais. Nesse sentido, observa Veloso (2007, p. 240-241) que “[...] o patrimônio cultural exibe um dos paradoxos mais contundentes dos tempos atuais, uma vez que, necessariamente, se associa à tradição, à história, à modernidade sólida, e ao mesmo tempo necessita sintonizar-se com a pós-modernidade.” Para Jeudy (2005, p.84):

[...] o museu, tanto quanto qualquer edifício público ou privado, reflete os padrões culturais do meio onde é erguido. Assim sendo, são esses padrões locais - e todas suas variantes ao longo do tempo - que balizarão as construções novas e mesmo o reaproveitamento das antigas.

Podemos concluir que, no âmbito da sua recuperação estrutural e da sua “refuncionalização” como instituição museológica<sup>34</sup>, o Museu da Língua Portuguesa serve como um modelo de revitalização de espaços urbanos, ancorado numa ótica memorialística. A recuperação pode ser associada à problemática da temporalidade no mundo contemporâneo, que Huyssens (1997) refere como *musealização*. Esta<sup>35</sup> decorre de uma necessária referência temporal, em vista da crescente transformação de todas as esferas em um banco de dados.

Por sua vez, Jeudy (2005, p.87) fala em *restauração*, a qual consistiria numa *atualização*<sup>36</sup>, implicando, porém, “[...] um ato de destruição, por criar uma unidade fictícia da cidade.” Em outras palavras, com a reconstituição predial, pretende-se evitar que se

<sup>34</sup>Como chama a atenção Castillo (2008, p.280), essa ambientação museológica pode ser considerada um paradigma daquilo que caracterizou os anos 1980: o auge da restauração e adequação de velhos edifícios, reabilitando-os com a finalidade de transformá-los em museus.

<sup>35</sup>Huyssens, (1997, p.18) “[...] as convulsões mnemônicas de nossa cultura parecem mais caóticas, fragmentárias e flutuantes. Elas não parecem ter um foco político ou territorial claro, mas sem dúvida expressam a necessidade cultural por uma “âncora temporal” de sociedades nas quais a relação entre o passado, presente e futuro está sendo transformada no despertar da revolução informacional. Formas de ‘âncora temporal’ se tornam cada vez mais importantes na medida em que as coordenadas territoriais e espaciais de nossas vidas no final do século XX se esmaecem cada vez mais, ou são até mesmo dissolvidas pela crescente mobilidade em todo o mundo.”

<sup>36</sup>Conforme Jeudy (2005, p.51-54), atualizar é tornar presente na aparência o que não está mais; é uma ação de compensação ao intemporal e isso “significa primeiro subtrair a temporalidade e conferir-lhe ao mesmo tempo um “poder de contemporaneidade”. Este jogo com o tempo, que passa obrigatoriamente pela etapa da ausência de temporalidade [...] ele é o fruto de uma estratégia que visa desestabilizar nossas representações do tempo presente”.

apaguem os traços de uma vida social, industrial ou agrícola; são vestígios que, em si mesmos, constituem uma prova original de autenticidade absoluta, mesmo quando já ausentes as funções e os costumes. No entanto, ressalva Jeudy:

A restauração inverte o sentido do movimento intrínseco do destino de qualquer monumento que sobrevive a partir de sua própria transformação ao longo do tempo. A fidelidade à sua autenticidade original é uma ilusão puramente moralista. Trata-se de fazer crer que restaurar uma construção é conservá-la tal como era antes, quando, na verdade, o que se está fazendo é a operação contrária, isto é, desnaturá-la ao idealizar a sua imutabilidade temporal. (JEUDY, 2005, p.-52)

A partir das palavras do autor, podemos considerar o caráter ficcional do Museu desde essa busca de autenticidade representada pela intervenção arquitetônica no seu edifício. Isso também nos permite reiterar uma sincronia entre o acervo e o edifício do Museu.

Entendemos que o Museu se ajusta ao modelo de edificação vislumbrado por Mitchell (2002), quando este disserta em torno da reestruturação do mundo urbano, já que, hoje, o desenrolar da vida humana se situa no ponto de intersecção do mundo físico com o mundo da virtualidade e das interconexões eletrônicas. Não existe, de fato, um total rompimento com as formas passadas, mas uma readaptação; um ambiente secular pode acomodar uma estrutura que permite a interação com as novas mídias e linguagens informacionais.

Nesse sentido, é também possível afirmar que a escolha do edifício da Luz para sediar um museu criado sob o signo do virtual se justifica em razão do simbolismo histórico que aquele espaço social oferece. Efetivamente, nas palavras do seu diretor<sup>37</sup>, a estação foi:

[...] o primeiro ponto de contato entre imigrantes e Brasil, já que italianos, japoneses e tantos outros desembarcavam no porto de Santos e seguiam de trem para São Paulo, chegando na Estação da Luz e, depois, seguindo para diversos pontos no Interior de São Paulo e do Brasil.

A preferência por São Paulo para abrigar a instituição se deve ao fato de que essa metrópole reúne o maior núcleo mundial de falantes da língua portuguesa. E, num contexto em que, de regra, os museus procuram atender ao interesse das “platéias mais amplas”, esse espaço, num ato de redirecionamento para o público, guia seus propósitos para “[...] a média da população brasileira, mulheres e homens provenientes de todas as regiões e faixas sociais do Brasil e cujo nível de instrução é, na maioria, médio ou baixo”<sup>38</sup>. Parece claro que a

<sup>37</sup>Entrevista em anexo.

<sup>38</sup>Apresentado em seu portal na Internet:

<http://www.museulinguaportuguesa.org.br/museudalinguaportuguesa/index.html>

instituição também se move sob um viés social, tendo por base as novas políticas culturais inclusivas, que levam a refutar um caráter elitista na reconfiguração da imagem museal.

Seguindo por outra vertente, constata-se que o Museu apresenta uma exposição permanente e exposições temporárias. A primeira é basicamente composta por instalações multimídia e audiovisuais. Esse sistema requer novas formas de armazenamento, de processamento e de acessibilidade das informações, assim como novas formas de visibilidade e temporalidade associadas a museu. Embora também estejam incluídos painéis informativos convencionais e alguns objetos, predominam na exposição os suportes tecnológicos.

As instalações multimídia e os audiovisuais foram criados por representantes das diferentes artes, denotando a importância que o Museu da Língua Portuguesa confere à relação entre arte e tecnologia. A socióloga Isa Grinspun Ferraz coordena a concepção teórica dos conteúdos expositivos da instituição. Esse trabalho conta com a participação de vários especialistas em língua portuguesa e com autores ligados às ciências humanas, como a antropologia, a história, a sociologia e a lingüística. Museólogos, educadores, arquitetos, designers, entre outros, também fazem parte da equipe que mantém aquela configuração.

O hibridismo verificado entre as distintas áreas atende à interdisciplinaridade que move o Museu, correspondendo à reorientação dos pressupostos museológicos contemporâneos. Do mesmo modo, é possível dizer que ele também reflete a essência da configuração museográfica, baseada no hibridismo inerente à própria convergência tecnológica resultante da fusão entre as diferentes mídias informacionais.

A peculiaridade do Museu pode ser aferida, no fato de que o seu acervo foi concebido especialmente para aquele espaço. Esse fator foge ao padrão que fundou os museus modernos e que se perpetua ainda hoje, no qual grande parte das coleções é composta por objetos subtraídos de um outro contexto e recontextualizados no espaço museal<sup>39</sup>; dá-se uma ressignificação do objeto, quer no nível perceptivo, quer no nível informativo. Devemos reconhecer, contudo, que esse procedimento é comum à constituição dos museus; enquanto locais de representações, *teatros de memória* contada por seu acervo. Além disso, os museus detêm autoridade para conferir atributos a esses “bens”, pois é ali, no seu ambiente, que o objeto é destituído de sua função original, para ser investido no *status* de objeto de coleção (BAUDRILLARD, 1993); também é ali que adquire a “aura” de que nos falava Benjamin (1985). Lembra Brefe (2007) que um número ilimitado de objetos desconhece, há mais de dois séculos, uma existência afora as paredes do museu, de modo que o seu significado e sua

---

<sup>39</sup>É importante lembrar que muitas coleções são provindas de pilhagens dos países colonizadores sobre os colonizados.

relação com o mundo exterior são sempre mediados pela instituição e pelas funções que a ela incumbem.

No entanto, tal conclusão não afasta um possível caráter empobrecedor desse procedimento de recepção do objeto no ambiente museal. Valem como exemplo as obras de grandes dimensões, concebidas para espaços públicos de ampla visibilidade, que ficam restritas às paredes internas do local. E, mesmo que se estabeleçam novas relações com o espaço e com outras obras, a nós parece que algo relevante da sua especificidade é perdido. Todavia, dispor de um acervo concebido para aquele espaço não é uma exclusividade do Museu da Língua Portuguesa. Existem os museus de ciências e de história natural, por exemplo, que, de há muito, apresentam a mesma configuração. Mas, abordar essa característica, permite-nos tecer relações para o entendimento dos sentidos que permeia o conjunto do Museu.

Feita a consideração acima, é oportuno apontar como um dos sentidos a operacionalidade do acervo do Museu: na sua condição de acervo *pós-custodial*, ainda que “originalmente” criado para aquele espaço, ele pode ser disponibilizado em vários outros museus simultaneamente, incluindo-os no universo virtual<sup>40</sup>. Fosse diferente, caberia indagar em que medida a exclusividade desse acervo naquele local não reacenderia um desejo de autenticidade, muito própria dos museus tradicionais.

Já, as exposições temporárias<sup>41</sup>, são planejadas para explorar temáticas envolvendo as obras de autores da literatura de língua portuguesa, impulsionando a relação entre arte e tecnologia. Desde a abertura do Museu, foram consecutivamente tematizadas as obras dos escritores brasileiros Guimarães Rosa (2006), Clarice Lispector (2007), Gylberto Freyre (2007) e Machado de Assis (2008).

Para a concepção museográfica da instituição, foi consultado Raulph Appelbaum, *designer* de museus norte-americano, reconhecido, entre outros projetos, pela criação do museu do holocausto em Washington e por suas exposições interpretativas. Expondo a sua visão, Appelbaum (2009) avalia que: “[...] os museus não precisam de objetos mas de idéias.”<sup>42</sup> E, ao analisar as alterações por que têm passado esses locais, sustenta que:

A maior mudança na evolução dos museus é que eles vêm expandindo o modo como

---

<sup>40</sup>É importante frizar que alguns dos conteúdos multimídia que fazem parte do acervo estão disponíveis no *portal* do museu na Internet.

<sup>41</sup>De acordo com dados obtidos no museu, as exposições temporárias duram em média de seis a oito meses, dependendo do afluxo de público.

<sup>42</sup>Entrevista concedida a Rodrigo Cavalcante. Disponível em [http://super.abril.com.br/superarquivo/2001/conteudo\\_204509](http://super.abril.com.br/superarquivo/2001/conteudo_204509). Acesso em 20/09/2008.

se relacionam com o público. Depois da Segunda Guerra, criou-se mais tempo para o lazer. O que os museus modernos aprenderam foi a usar as novas ferramentas de comunicação para dizer: venha nos visitar. A realidade pode ser tão ou mais excitante do que qualquer coisa que um roteirista de Hollywood possa imaginar (2009)<sup>43</sup>.

Se essas ponderações reanimam a crítica a uma perspectiva espetacular que tem caracterizado muitos desses espaços, elas também servem para resgatar a reflexão em torno do espectro ficcional dos museus - defendida neste estudo -, especialmente quando difundida pela condição “fabulatória” das mídias tecnológicas, que menciona Vattimo (1991).

Uma abordagem semelhante sobre os novos ambientes expositivos é encontrada no trabalho do *designer* Marcello Dantas, responsável pela concepção tecnológica e pela direção artística do Museu. Assim como Appelbaum, Dantas tem seus projetos museológicos ramificados em outros lugares do planeta. Um breve olhar sobre eles chama a atenção para o relevo dado às tecnologias de ponta como propostas museográficas, sejam em exposições permanentes, sejam em exposições temporárias. Isso nos revela a “líquidez” que se estende das linguagens museológicas para os espaços expositivos, dada a evidente indistinção entre o que é permanente e o que é temporário num local marcado pelo emprego das tecnologias digitais. Essa fluidez, que não é exclusiva, mas está presente no espaço expositivo do Museu da Língua Portuguesa, retrata, do mesmo modo, uma impermanência que destoa de um ideal de eternidade presente nas exposições tradicionais.

Dantas, lembrando que a idéia de classificação está vinculada ao século XIX, compartilha com Appelbaum a visão de que um museu contemporâneo deve ter o espectador como foco principal<sup>44</sup>. Tendo por base o conceito de “imersão total”, o *designer* explica que: “Um Museu não deveria oferecer a simples exposição de artefatos, mas sim engajar o visitante em experiências completas e inovadoras.” É esse ideal que norteia os seus projetos, orientados para a criação de “ambientes sensíveis” e desenvolvidos por meio da “[...] aproximação de diversos mídias e suportes, para poder articular um discurso entre arquitetura, trabalhos artísticos, elementos audiovisuais, interatividade e cenografia”<sup>45</sup>. Ainda, na sua ótica, “os objetos têm de ser tratados de uma forma menos cultural, o culto aqui é do

---

<sup>43</sup>Entrevista concedida a Rodrigo Cavalcante. Disponível em [http://super.abril.com.br/superarquivo/2001/conteudo\\_204509](http://super.abril.com.br/superarquivo/2001/conteudo_204509). Acesso em 20/09/2008.

<sup>44</sup>Palestra proferida na PUC/RS no 20º Set Universitário, em 17/09/2007, intitulada “A comunicação pelos Poros”.

<sup>45</sup>Disponível em <http://www.magnetoscopio.com.br/> acesso em 30/09/2008.

processo”<sup>46</sup>. Essas palavras colocam em evidência o referido redirecionamento nas exposições museológicas, no qual a ênfase dada ao objeto é substituída pela acentuação nos processos.

Essas características que vêm pontuando os novos ambientes expositivos também expressam os pressupostos da *Nova Museologia*, ao adotarem a renovação da escrita expográfica. Como explica Primo (2009, p.9), tal renovação dá origem a “[...] processos de comunicação mais participativos, expondo idéias – e não apenas objetos de coleção – que façam apelo aos sentidos, às emoções e às memórias de quem com elas interajam.”

Por outro lado, Schneider (2009, p.7) salienta que:

[...] os museus de hoje buscam frequentemente renovar-se aproximando-se das formas discursivas utilizadas pela propaganda e por outras mídias. O resultado pode ser a supervalorização de um vocabulário e de um modo discursivo que nem sempre têm a ver com as realidades e temporalidades da linguagem dos museus: o universo factual reduzido a ‘leads’, ‘slogans’ publicitários ou mesmo a cenário de enredos folhetinescos, interpretações bastante contestáveis, tanto do ponto de vista científico como ético.

Embora diferentes autores reconheçam, em consenso, a necessidade de renovação dos espaços museológicos, as palavras de Schneider comprovam a existência de posições mais conservadoras, que buscam preservar o que garantiria a “autenticidade” dos museus, concorrendo com posições que reclamam a própria natureza desses locais. Nesse sentido, cabe expor o entendimento de Deloche (1990, p.57), ao sustentar a figura do museu como um espaço de ficções:

[...] o museu não é mais essa instituição enrugada sobre os fetiches abusivamente sacralizados, considerados valores absolutos, insubstituíveis, objetos de um culto idólatra. E mais, no museu refeito à luz das funções vitais, das quais é instrumento, o ‘status’ original da temporalidade que ele cria (um tempo fictício e artificial) encontra então sua plena significação. A ficção pode ser compreendida como uma evasão fora do mundo, a procura de um porvir, imprevisível e ameaçante, face ao qual nos tranquilizamos então, projetando o conhecido sobre o desconhecido, e imaginando um futuro perfeitamente dominado; ela pode significar, por outro lado, o esboço de uma proposta experimental, a simulação do futuro que deve permitir, por efeito de retroação da ficção sobre a realidade, de fundamentar as escolhas do presente: as aplicações sociais da simulação são perfeitamente conhecidas tanto nos domínios da demografia ou da economia como nos da ‘estratégia’ e do armamento, por exemplo. O museu é por natureza um espaço de simulação, isto é, de extrapolação do passado e do presente no futuro, e é assim que se deve compreender o artifício que neles reina.

---

<sup>46</sup>Palestra proferida na PUC/RS no 20º Set Universitário, em 17/09/2007, intitulada “A comunicação pelos Poros”.

As duas últimas análises transcritas nos levam a meditar sobre uma ambigüidade que circunda os museus, principalmente quando passam a incorporar as linguagens trazidas pelos novos processos informacionais, como faz o Museu da Língua Portuguesa. Se, de um lado, as novas concepções expositivas exploram uma perspectiva espetacular, com estratégias desenvolvidas em meio a uma cultura pautada pela lógica do consumo, por outro, elas reafirmam uma essência desses locais. Nessa medida, o pensamento de Horta (1990, p.52) é esclarecedor:

Os museus possuem Bibliotecas e Arquivos, os museus possuem espaços de criação, ampliam e desenvolvem o espaço da escola, produzem e difundem conhecimento, mas os museus não são Bibliotecas, Arquivos, Centros Culturais, Escolas ou Universidades. Também não são Teatros, ou Casas de Espetáculo, ou salas de vídeo, ou cinemas, apesar de admitirem tudo isso e serem um pouco de tudo isso (na verdade, são casas de representação, casas de espetáculo, casas de imagens e de sons).

No sentido de acenar com o pensamento da autora, ainda cabe dizer que não existe “um” modelo de museu a ser seguido. E isso a nosso ver é o que torna interessante o contraste entre os diferentes museus, incluindo os que não se “atualizaram”. A partir desse conjunto se preserva uma diversidade cultural, a ser enaltecida em reconhecimento à pluralidade social. Esse quadro também nos remete à metáfora de Malraux, que, ao oferecer abrigo a todas as obras do mundo no seu *museu imaginário*, garante uma diversidade de saberes e de linguagens.

Nesta análise inicial em torno do Museu da Língua Portuguesa, buscamos compreender como as tecnologias informacionais ocupam aquele espaço, desde a sua conformação arquitetônica até à sua concepção expositiva. A opção pelo edifício em que está sediado – de uma imponente arquitetura no estilo clássico -, conjugada à reformulação ali implementada, apontam para a sua natureza paradoxal. Se o conceito tecnológico aplicado nas suas adaptações demonstra o propósito de atrair um grande público, também manifesta uma vontade de se inserir neste século, ajustando o local a um perfil tecnológico informatizado, condizente com as expressivas transformações instrumentais que vêm sendo processadas nessa área.

Sob outra ótica, a restauração de um prédio secular para investi-lo numa temporalidade do presente, de modo que, ao final, receba um acervo baseado numa tecnologia de ponta orientada por linguagens fluidas, é um fator que reitera a própria natureza fictícia do

museu, revelando, do mesmo modo, um certo desejo de autenticidade.

A partir da visão dos *designers*, responsáveis pelas linguagens da concepção expositiva, vimos alguns aspectos que determinam a construção desse ambiente expositivo. É perceptível que o Museu processa um reordenamento nas funções tradicionais desses espaços, voltando-se para o espectador como cerne das suas ações. Nesse meio, as tecnologias atuam para criar um ambiente imersivo, onde os objetos dão lugar às idéias e experiências inovadoras. Presenciamos, assim, um outro paradigma museológico, que redireciona o imaginário museográfico para processos, ao tempo em que coloca em evidência os pressupostos que regem uma Sociedade da Informação.

#### 4.2 O museu do século XXI?

A sua forma de inserção no universo museológico e a sua apresentação ao público são elementos fundamentais para entender o papel das tecnologias informacionais no domínio do Museu da Língua Portuguesa. Mas, reconhecendo a complexidade dessas questões, a investigação em torno delas nos possibilita alongar o escopo, compreendendo-o numa noção mais abrangente. Não ignoramos o risco que se corre de reduzi-las, considerando todas as nuances envolvidas. Assim, procuraremos localizar as pistas que permitem atingi-las na largueza possível.

Como mencionado, o Museu possui como objeto a língua portuguesa. Esse tema adveio da idéia de valorizar e explorar o idioma na qualidade de patrimônio imaterial. Tendo isso em mente, a instituição busca visibilidade para explorar o seu objeto na esfera mais ampla dos países de língua portuguesa<sup>47</sup>. Para tanto, a associação com a tecnologia de ponta possibilita que o Museu reivindique a imagem de “instituição única no mundo”<sup>48</sup>. Esta pretensão pode ser constatada nas palavras do seu diretor: “É um museu diferenciado, com um patrimônio e acervo imaterial criado com a mais alta tecnologia, único no mundo. É o museu do Século XXI”<sup>49</sup>. A partir dessas declarações e de proposições postas pelo Museu, formulamos a seguinte questão: De que maneira as tecnologias atuam naquele contexto para constitui-lo como o museu do século XXI?

---

<sup>47</sup>Pode-se dizer que a sua temática vem coroar um dos debates mais recentes e implementado pelo governo Luis Inácio Lula da Silva envolvendo da institucionalização do Patrimônio Imaterial, para a qual as políticas públicas na área de museus vêm sendo implementadas, sobretudo ao longo dos últimos cinco anos.

<sup>48</sup>Vale ressaltar que o Museu da Língua Portuguesa não é o único dedicado a um idioma. Em 1975, foi criado o Museu da Língua Africâner (Afrikaanse Tall Museum), na África do Sul, dedicado a promover a língua africaner.

<sup>49</sup>Entrevista em anexo.



A nosso ver, um indício da resposta merecida pode ser localizado no objetivo central traçado pelo Museu e transcrito no seu *portal*:

[...] oferecer ao público em geral um conjunto de informações audiovisuais de caráter histórico, social e cultural sobre a língua portuguesa em suas várias dimensões e possibilidades, organizado de maneira dinâmica e atraente em uma grande exposição permanente e em exposições temporárias.

Como se vê, além do destaque ao seu caráter informativo, está a ênfase na sua forma expositiva, representada pelos audiovisuais<sup>50</sup>. Importa também observar que noções como documentação, conservação e preservação, que são correntemente utilizadas nos museus tradicionais, são substituídas pela qualidade das linguagens tecnológicas, que detêm atribuições mais “dinâmicas e atraentes” para explorar os conteúdos oferecidos no Museu.

Hernández Hernández (1998, p.230), ao tratar das “exposições do futuro”, já apontava uma inversão das funções que tradicionalmente eram consideradas prioritárias na instituição museal e que agora cedem lugar para a difusão e serviço aos visitantes. Para isso, contribuem as “concepções interpretativas” ou “exposições temáticas”, definidas como *exposições sem objetos* e que, segundo a autora, são tidas como “praxis” da comunicação, representando:

[...] uma mudança em que, cada vez mais, os objetos vão perdendo o interesse na hora de expor e são substituídos pelas técnicas modernas de comunicação que põem ênfase no simbolismo dos números, que se concretam nos objetos virtuais manifestados através do computador, do vídeo, e do laser.<sup>51</sup>

Também figuram como objetivos da instituição: “[...] proporcionar a estudantes e estudiosos conferências, mesas-redondas, cursos e eventos interdisciplinares relativos à língua em seus vários aspectos; gerar produtos educacionais, como monitoria para escolas e atividades para formação de professores.”<sup>52</sup>. Tais objetivos retratam o potencial educativo para o qual os novos museus já nascem também vocacionados.

Embora a instituição invista grande parte das suas ações na exposição presencial, ela expande o seu potencial informativo para o universo virtual, sendo esse também um dos seus fins: “disponibilizar conteúdos virtuais, através do seu *portal* na Internet”<sup>53</sup>. De fato, ao

<sup>50</sup>De acordo com o diretor do Museu da Língua Portuguesa, “Em 2006 o Museu recebeu do Iphan um troféu por ser considerado o Museu que mais incentiva a visitação em outras instituições museológicas, ou seja, muitos dos nossos visitantes nunca haviam visitado outros museus.”

<sup>51</sup>Disponível em: <http://www.museulinguaportuguesa.org.br>

<sup>52</sup>Disponível em: <http://www.museulinguaportuguesa.org.br>

<sup>53</sup>Disponível em: <http://www.museulinguaportuguesa.org.br>

acessar o *portal* do Museu da Língua Portuguesa, visualizaremos, após a apresentação, a justificativa, os objetivos, a natureza da experiência ali vivenciada e a indicação do público a quem a instituição dirige os seus objetivos. Do mesmo modo, estão disponibilizados os argumentos conceituais para a criação de cada qual dos seus ambientes expositivos, incluindo parte dos seus conteúdos. A programação do Museu e diversos outros dados que abrangem aspectos relacionados ao idioma da língua portuguesa, como a literatura, a língua falada e a escrita, também são expostos no seu *portal*.

Neste ponto, merecem destaque as possibilidades associadas ao universo virtual que, neste caso, atuam como um complemento para as ações do Museu no âmbito presencial, podendo, igualmente, ser acolhidas como um universo autônomo de informações. Nos dois casos desponta uma das especificidades desse terreno, a *desterritorialização* da informação (LEVY, 1998) acarretando, por consequência, a ampliação da sua possibilidade de difusão.

Ainda de acordo com a apresentação constante no *portal* do Museu, o emprego das tecnologias no seu interior, mais do que a um “puro deleite da modernidade”, se deve ao fato de que o idioma português, na condição de “patrimônio imaterial”, “não pode ser guardado em uma redoma de vidro e, assim, exposto ao público.” Por isso, a sua configuração museográfica é assim descrita: “ao invés de paredes, vozes. No lugar de obras, espaços interativos.” Tal proposição é retomada na fala do seu diretor:

Em vez de conhecer uma sucessão de objetos presos às paredes, os visitantes são convidados para uma viagem sensorial e subjetiva pela língua, tornando o conhecimento mais atraente. Logo, o conteúdo do museu está exposto de maneira virtual e interativa, permitindo que o público seja um ‘ator’ no museu e não apenas um espectador.

Os conceitos expostos na apresentação desse ambiente museal permitem novamente invocar a metáfora do *museu imaginário* pensado por Malraux, pois, ao preconizar um espaço livre de fronteiras, essa noção inspira a subjetividade e a sensorialidade suscitadas pelo Museu da Língua Portuguesa.

Por outro lado, é visível a preocupação em justificar o uso de tais tecnologias, em razão de supostas necessidades impostas pelo seu objeto, no caso, um idioma, que detém a condição de patrimônio imaterial. Abrem-se, então, duas prerrogativas: a primeira diz respeito à noção de patrimônio. Como observa Parreiras-Horta (2005, p. 224):

[...] os objetos culturais, tomados como *patrimônio* ou *memória* coletivos, têm a força e a função de *signos* no processo da comunicação social, como suportes de sentidos e significados, determinados e produzidos de acordo com diferentes

códigos culturais, seus diferentes léxicos, subcódigos e gramáticas.

Dessas palavras é possível extrair que a dicotomia entre patrimônio *material* e *imaterial* - em termos de idéias, de crenças, de saberes, de tradições, de valores, de marcas distintas e de padrões que pertencem a uma determinada cultura -, não teria sentido. Nesse mesmo viés, Schneider (2009) afirma que:

[...] frequentemente o que se considera como ‘evidências’ materiais ou imateriais de importância histórica (que justificariam a atribuição de um ‘valor patrimonial’ a certos objetos e/ou conjuntos simbólicos), não passa de um conjunto de traços arbitrariamente selecionados, em nome de uma ‘comunidade imaginada’ - inexistente no plano concreto, mas com força simbólica (e ideológica) suficiente para definir certos procedimentos de validação e de legitimação cultural. Pode-se assim perceber o patrimônio sob a sua verdadeira face: uma construção do imaginário, um valor atribuído a determinados recortes do real, sobre os quais se estabelecem discursos específicos

Se entendermos que, quanto à sua institucionalização, a temática patrimônio imaterial é relativamente nova, se torna relevante o ponto de vista de Jeudy (2005, p.69), quando sublinha que:

Nas mentalidades coletivas – de uma maneira universal – a idéia de patrimônio se torna um princípio teleológico. Sendo tudo virtualmente um patrimônio futuro ou imediato, não há outra alternativa para obter a “consagração cultural”. [...] Entrar na ordem patrimonial – como “entrar no museu” para um artista – é o melhor meio de ligar o passado ao futuro, ou seja, de assegurar sua inserção na lógica de continuidade histórica. Desde logo, a antecipação patrimonial fica suscetível de redobrar a velocidade e de se estender por toda a parte.

Tais abordagens são oportunas para lembrar que esse tema - patrimônio - é complexo e se desvia do objeto deste estudo, de maneira que não é nossa meta aqui aprofundá-lo. No entanto, nos parece útil mencionar que a sua articulação com a proposta museográfica da instituição sob análise referenda a posição aqui defendida: o Museu abarca reiterações. Nessa ocorrência, ele reforça a imbricação entre patrimônio e museu e legitima a língua como um bem patrimonial, estendida numa lógica de construção cultural.

A segunda prerrogativa diz respeito à escolha de um acervo virtual, baseada na “imaterialidade” do patrimônio. Esse ponto nos permite questionar se necessário se fazia destacar um prédio, uma “inscrição territorial original” (JEUDY, 2005, p.62), para o

desenvolvimento de uma temática virtualmente explorada, cuja proposta poderia ser atendida por meio de um museu virtual, a exemplo de outros tantos que se têm multiplicado<sup>54</sup>. Entendemos que a natureza da experiência projetada para o espaço museal é o que justifica em grande medida essa inscrição territorial.

Enquanto vivência, o Museu tem como objetivo oferecer “um espaço atraente e instigante”<sup>55</sup>, uma “experiência única” e, ainda, “momentos alternados de experiências coletivas e individuais”. Parece clara a intenção de “surpreender” o visitante. Embora uma das especificidades das novas mídias tecnológicas seja precisamente viabilizar “[...] a comunicação individualizada, personalizada e bidirecional”<sup>56</sup> (LEMOS, 2000, p.84), num sentido inverso, o Museu, além de ressaltar as qualidades das mídias individuais, explora uma sociabilidade permeada pelas tecnologias informacionais, que podem ser sentidas nas experiências coletivas propostas pelo Museu.

Adotando posição diferente da ótica weberiana de desencantamento Michel Maffesoli entende que as tecnologias atuam para o “reencantamento do mundo” (2003, p.47). Do mesmo modo, segundo o sociólogo, os lugares onde as tribos se reconhecem e se identificam (1998) tornam-se laços, *espaços de celebração* em torno de algum culto, do qual se pode destacar o culto às imagens (1994). Nesse sentido, podemos elencar como representativo desses espaços, o Museu da Língua Portuguesa.

Na proposta experiencial do Museu também se incluem, de stacadamente, os processos interativos. Na qualidade de atitudes “pró-ativas”, esses processos, experimentados principalmente na exposição permanente, são desenvolvidos a partir da multimídia informatizada.

Dados os elementos que caracterizam o Museu da Língua Portuguesa, se percebe que, junto à noção de “museu vivo”, é valorizado um ideal de reconfiguração, tanto da postura do público – que, de espectador, passa agora para à condição de “ator” -, como da sua própria figura, que ambiciona um distanciamento daquela imagem sombria preconizada pelas vanguardas do início do século XX e que sedimentou uma concepção de museu como um “depósito de coisas velhas”.

Na utilização das tecnologias, outro fato que demarca o Museu está no seu acervo

---

<sup>54</sup>Um exemplo representativo de se reportar aqui é o Museu da Pessoa, que tem por base histórias de vida e depoimentos. Disponível em [www.museudapessoa.com.br](http://www.museudapessoa.com.br)

<sup>55</sup>Disponível em : <http://www.museulinguaportuguesa.org.br>

<sup>56</sup>Como observa Lemos (2004, p.84) As novas tecnologias são o resultado de convergências tecnológicas que transformam as antigas através de revisões, invenções ou junções. Ao modelo Um-Todos dos *media* tradicionais, opõe-se o modelo Todos-Todos, ou seja a forma descentralizada e universal ( tudo pode ser convertido em bits – sons, imagens, textos v, vídeo...) de circulação de informações.

virtual; um acervo numerizável e passível de atualização a qualquer tempo. Na forma de dados, as imagens, os textos e os sons podem ser substituídos mediante uma simples programação, estabelecendo uma outra temporalidade associada ao acervo. De acordo com a direção do Museu, já foram efetuadas algumas mudanças nesse sentido - praça da língua -, estando prevista uma nova atualização, para incluir nesses dados a reforma ortográfica decidida no ano passado.

Por outro lado, essa mesma noção de *atualização* nos confronta com outra especificidade, ou mesmo limitação, das tecnologias informacionais. Trata-se do risco de “desatualização” do acervo, inviabilizando o seu acesso precisamente em virtude do avanço permanente dos processos tecnológicos, que os tornam superados em curtíssimo tempo. Essa constatação nos conduz à reflexão de Guimarães (2007), ao concluir que: “Vivemos uma conjuntura paradoxal: um significativo aumento na capacidade técnica de arquivamento e armazenamento do passado e a experimentação de uma velocidade do tempo que parece limitar esse mesmo arquivamento dos eventos e experiências vividas.”

Ao investigarmos o papel das tecnologias no Museu da Língua Portuguesa, também nos deparamos com uma exaltação ao caráter inovador desse espaço, o qual é decorrência de uma articulação entre a tecnologia de ponta utilizada e a noção de patrimônio imaterial. Em função da problemática associada à institucionalização de um patrimônio, esse aspecto se mostra, em princípio, bastante paradoxal.

Vimos que a proposta tem por base reformular os espaços expositivos do Museu, que adota a qualificação de um museu “vivo”, no qual as “paredes dão lugar a vozes”. Com isso, se aposta numa experiência individual mais “atuante” por parte do público, desvinculando a própria noção de espectador. Aposta-se, igualmente, numa sociabilidade informada pelas tecnologias digitais, experienciada por meio de atividades coletivas. O pretense caráter inovador do patrimônio imaterial que constitui o seu acervo também pode ser afastado, em face da evidente reiteração de uma lógica patrimonial, que é, porém, inata à própria natureza dos museus, enquanto locais de legitimação e construção de realidades.

Alinhado a uma Sociedade de Informação, o Museu se vale de uma tecnologia de ponta que abre caminhos para desterritorializar dados, ao difundir exteriormente, a partir do próprio *portal*, os conteúdos informativos afinados com o objeto da instituição.

Do que foi antes exposto, não nos parece possível afirmar que o Museu da Língua Portuguesa é “o” museu do século XXI, senão que é “um” dentre muitos que bem simbolizam a magnitude das transformações culturais produzidas neste século. Na verdade, o seu inegável potencial inovador acompanha um movimento maior, seguido por outros museus

contemporâneos com composição similar, sobretudo na reconfiguração espacial, também ajustados às tecnologias de informação. Entretanto, embora lhe neguemos essa posição primeira, é certo que se trata de um museu representativo de seu tempo, o que fica claro quando presenciamos o seu ambiente expositivo.

### 4.3 O Museu como um templo das mídias

A observação do espaço expositivo do Museu da Língua Portuguesa nos permite entender como as tecnologias informacionais nele se articulam e de que forma vão sendo apropriadas pelo público visitante. Essa observação requer, ora um exercício de *flanerie* - percebendo os movimentos, as nuances, os ritmos -, ora um exercício do homem-da-multidão - absorto no fluxo de uma grande cidade, envolvido num ambiente pulverizado pela virtualidade e por uma trama de informações, ritmados pelas mídias tecnológicas.

Uma visita ao Museu da Língua Portuguesa se inicia antes mesmo de chegarmos ao seu interior. Ela começa no pórtico de entrada, quando nos deparamos com a altivez do edifício histórico que o abriga. Esse cenário conduz a uma imagem clássica de museu, que nos desafia a cortejar a imagem do eterno relacionada a sua temporalidade, enquanto monumento da memória. No entanto, ao ingressarmos no Museu, a primeira impressão vai sendo gradualmente sobrepujada por fragmentos de imagens, nas quais o tempo é predominantemente embalado pela noção de duração, “[...] como um *continuun* de instantes logicamente hierarquizados” (ECKERT, ROCHA, 2005, p.158).

Adquiridos os bilhetes de entrada<sup>57</sup>, somos encaminhados ao auditório, situado no terceiro andar do Museu, percorrendo o edifício desde o piso superior<sup>58</sup>. O acesso ao local é feito por meio de um elevador, cujo trajeto provoca uma inserção na proposta museológica. Reunidos na sua estreita área (uma “tenda”?), os visitantes experienciam um momento que evoca um “rito de passagem”: na voz de Arnaldo Antunes – artista “multimídia” que integra o projeto -, os vocábulos “palavra” e “língua”, quase que uníssonos e como “mantras”, são recitados em diferentes idiomas, proporcionando uma transição para o espaço de “celebração da língua”<sup>59</sup>. Desse modo, a palavra, quase cantada e numa oralidade que provêm do universo

<sup>57</sup>O primeiro, corresponde ao ingresso às suas dependências; o segundo, permite ao visitante assistir a uma sessão audiovisual com horário marcada, num dos seus ambientes expositivos.

<sup>58</sup>Nas visitas guiadas, há uma indicação de que o percurso siga essa orientação. No entanto, vimos que este mesmo percurso é relativo ao horário de chegada no museu, pois as sessões no auditório ocorrem a cada 30 minutos. Portanto, pode-se percorrer algum dos andares do museu, para então se ingressar no auditório.

<sup>59</sup>Quando estende sua análise para os ambientes sociais, Maffesoli também observa que, diferente da

das mídias, introduz o visitante no que pode considerada a primeira experiência coletiva oferecida pelo Museu.

Ainda no elevador, suas paredes, transparentes, permitem a visibilidade de uma grande escultura<sup>60</sup> - a *Árvore da língua* -, que se estende por todo o percurso, até à parte superior do prédio. Quase emblemática, essa escultura é uma das poucas obras que foge ao perfil do local, já que não explora a linguagem num suporte tecnológico.

À saída do elevador, uma fila aponta para o auditório<sup>61</sup>: Nesse local, é exibido um filme de 20 minutos de duração, cujo tema mergulha o visitante na origem da linguagem, na diversidade das línguas do mundo e do idioma português do Brasil, embalados pela narração da atriz brasileira Fernanda Montenegro. Figuras de personagens históricos, como Gandhi, Pelé e Charlie Chaplin, entre outros, vão sendo mescladas numa dimensão ficcional da linguagem cinematográfica, dissolvendo as fronteiras entre ciência/arte, objetivo/subjetivo e, sobretudo, o *status* de uma imagem associada a qualquer índice crível de uma realidade anterior (LISTER, 1997, p. 32). Nas imagens ambíguas os sujeitos se igualam e “[...] não discernirmos mais quem é político, celebridade, esportista.” (AUGÉ, 2006, p.113)<sup>62</sup>.

Ao término da sessão, a tela é movida como uma grande basculante, abrindo passagem para um outro ambiente - *Praça da Língua*. Acomodados em pequenas arquibancadas, o público presencia, durante 20 minutos, o que pode ser considerado o ápice da *celebração da língua* - “experiência única” - proposta pelo Museu; uma exortação ao sensível por meio da poesia, da música e das imagens. Tal qual um “planetário”, as obras de grandes escritores de língua portuguesa, como Fernando Pessoa, Luis de Camões, Oswald de Andrade, Carlos Drummond de Andrade e Gregório de Matos, são recitadas por “estrelas” do universo midiático, efeitos que caracterizam aquele local como um espaço de ficções. No curso de um recital de poesias intercaladas por músicas, os textos e as imagens vão se justapondo ao longo do teto e das paredes do local, até emergirem do solo. Numa experiência coletiva, os visitantes começam a vagar pelo ambiente - numa penumbra intensificada pelo deslocamento

---

modernidade, não é mais a história como um mundo “numênico” (grifo do autor) que está em cena no imaginário coletivo pós-moderno, mas o mundo fenomênico e “seus compostos sensíveis e concretos” (grifo do autor). Dessa forma, o autor sublinha a importância do “lugar” como o vetor do *ser-conjunto* social na pós-modernidade, da mesma forma que a dinâmica histórica teve seu importante papel para a modernidade. O autor ainda enfatiza a temporalidade contemporânea centrada no presente e que tem uma relação direta com o hedonismo, o prazer imediato relacionado com o emocional e o sensível.

<sup>60</sup>As raízes são formadas por palavras e, nas folhas, são projectados os contornos de objectos.

<sup>61</sup>Com um telão de 9 metros de largura, o auditório comporta 166 lugares.

<sup>62</sup>O autor faz essa consideração ao dissertar sobre o que caracterizaria, na sua concepção, a passagem do real ao virtual.

dos seus corpos -, em busca da leitura dessas imagens.

Finalizada a projeção, passa-se à exposição permanente. Logo à primeira vista, há uma espécie de túnel<sup>63</sup> - *Grande Galeria* -, onde à sua esquerda, uma multiplicação de imagens cria um impacto produzido por diferentes projeções simultâneas de vídeos<sup>64</sup> (11 vídeos) que acompanham a extensão do ambiente (106 metros), no qual o visitante é instigado a percorrer. Essa configuração permite alusões: Lascaux digitalizada? Caverna de Platão?

Em virtude da pouca luminosidade do ambiente em favor das imagens, pode-se dizer que as “sombras” projetadas são produzidas pelos próprios espectadores, que se alinham à parede, sentados ou no chão, absortos (ou engolidos?) por aquela grande tela. Imagens visuais, sonoras e textuais vão reproduzindo um ambiente expositivo, onde, enfatizadas as imagens, “[...] torna-se cada vez mais difícil distinguir não só objeto e sujeito, como também lugar mental (imaginário) e material (real), uma vez que nelas, tal como no teatro, por vezes, essas relações parecem tocar a órbita do invisível.” (SALCEDO, 2008, p.293).

Na mesma perspectiva, as imagens em movimento se justapõem numa combinação variada de iconografia, explorando temas como: culinária, cotidiano, natureza e cultura, carnaval, festas, religião, futebol, entre outros. Os temas são desenvolvidos mediante um entrelaçamento de palavras e imagens, envoltos num imaginário que mescla palavras e narrativas diversas, com a reprodução de cenas e personagens que compõem as tramas televisivas. Cria-se um cenário, no qual: “[...] os signos da cultura popular e as imagens veiculadas pelos meios de comunicação dominam crescentemente nosso senso de realidade e a maneira como nos definimos e vemos o mundo ao nosso redor.” (STRINATTI, 1999, p.217-218).

Na grande tela, à medida que “[...] as imagens dominam a narrativa.” (HARVEY, 1989, p. 347-348), o olhar, antes contemplativo, reage no ritmo dos efeitos das tecnologias digitais, já que “[...] por força da velocidade, todas as informações caminham mais rapidamente e precisam disputar a recepção, a audiência e a visualização também cada vez mais rápida por parte dos receptores.” (MARCONDES-FILHO, 1994, p.64).

Percorrendo-se parte desse túnel, se chega a um outro ambiente - *Palavras Cruzadas*

---

<sup>63</sup>Mostra a língua portuguesa no cotidiano. São projetados os 11 filmes de seis minutos, cada um ocupa cerca de nove metros de comprimento. Entre uma exibição e outra, 40 projetores (cada um conectado a um computador) alinham-se para mostrar uma imagem única, acompanhada por quatro vinhetas diferentes que se revezam.

<sup>64</sup>Cada projeção tem seis minutos de duração, tratando de temas como cotidiano, dança, festas, carnavais, futebol, música, relações humanas, culinária, valores, saberes e um dedicado à cultura portuguesa.



ou *Lanternas* - que refere a idéia de um *templo das mídias*. Nesse ponto, monitores multimídia inseridos em “tótens” permitem acessar informações, mediante o toque no monitor, sobre a origem de inúmeras palavras que formaram o português falado no Brasil. A partir de então, o público antes espectador, passa à condição de “ator”.

Acompanhando o evoluir da visitação, nesta fase o público se agrupa junto aos monitores disponibilizados no Museu. Alguns visitantes se limitam a acompanhar as informações que vão surgindo na tela dos monitores; outros, além de observá-las, aguardam atentamente a oportunidade de exercitar uma atitude “pró-ativa”, que lhe está reservada desde essas mídias.

Em contraste com o ambiente anterior, em que os adultos se detêm diante dos vídeos, neste, as crianças e adolescentes se apropriam rapidamente das mídias, deslocando-se de um suporte ao outro, num movimento muito próprio de um *museu-informação*: planejado para competir com os meios de comunicação de massa e para um vasto público voltado para o consumo de informações e bens culturais: “Seu percurso é feito num ritmo intenso, vertiginoso, visando ao consumo de informações da maneira mais rápida e econômica.” (GONÇALVES, 2008, p.98).

Alguns “tótens”, espécies de vitrines que dividem sua estrutura com monitores multimídia, contêm objetos que integram um pequeno acervo representativo da cultura dos povos que contribuíram para a formação do idioma português do Brasil. Assim projetados, esses tótens reportam a uma museografia bastante explorada pelos museus tradicionais.

No entanto, nesse mesmo lugar, dois grandes painéis pulverizam o olhar dirigido aos objetos, ao darem destaque às estruturas conceituais - textos escritos - remetendo a outra das características de um *museu-informação*. Neste caso, “Os textos ganham um papel central, enquanto os objetos tendem a assumir uma função de suportes materiais das mensagens veiculadas.” (GONÇALVES, 2008, p.98). O maior desses painéis - *Linha do Tempo* - expõe, por meio de textos e imagens ilustrativas, uma linha histórica da língua portuguesa - recurso que é bastante comum à museografia tradicional -, baseada numa lógica evolutiva, que é quebrada por vídeos e monitores interativos. O painel menor apresenta, de forma esquemática, uma árvore genealógica do idioma português, prescindindo de qualquer recurso eletrônico. Aqui, vale lembrar Machado (1993, p.105), ao refletir sobre o impacto da informática no elo entre cultura e conhecimento. Salienta ele que, embora haja uma valorização das ferramentas de trabalho - desde o manuscrito medieval até o texto digitalizado -, em virtude das amplas e rápidas difusão e recepção de informações que proporcionam, “Continuamos a depositar uma fé inquebrantável no poder do discurso verbal e da palavra escrita como formas de construção,

difusão e preservação do pensamento.”

Na seqüência desses dois painéis, existe outro dispositivo multimídia que consiste numa tela interativa contendo o mapa do Brasil, na qual se pode acessar áudios com amostras das diferentes maneiras de se falar em todos os Estados do país. O *portal* do Museu permite o acesso a esses áudios, num processo de *desterritorialização* da informação, como já mencionado.

No mesmo pavimento do Museu, um terceiro ambiente - *Beco das Palavras* - abriga uma instalação multimídia, que explora com maior profundidade o traço lúdico das mídias tecnológicas. Ali, a atmosfera pouca iluminada favorece a imersão do visitante numa espécie de jogo eletrônico, possibilitando a criação de palavras a partir da investigação da sua etimologia. A instalação interativa também exige uma movimentação corporal, um entrelaçamento de mãos na tentativa de se apreender a fluidez, a fugacidade e a efemeridade das imagens e dos signos baseados nas *linguagens líquidas* - referidas por Santaella (2007) -, num “[...] espaço que se move, um espaço fluido em constante devir [...] um espaço modelizável, que se constrói na constante relação com o espectador.” (ARANTES, 2005, p.307). Na apropriação dessa instalação observamos o predomínio de crianças que, instigadas pelos desafios propostos pelo “jogo”, mergulham nas possibilidades interativas, correspondendo àquela experiência coletivizante.

Desse ambiente, o visitante acessa um corredor iluminado por luz natural, onde painéis descrevem, com imagens e textos, a história da Estação da Luz e o processo de intervenção desenvolvido para a ambientação do Museu. Daqui em diante, o caminho prossegue para o andar inferior, onde se encontram as exposições temporárias.

As exposições temporárias do Museu da Língua Portuguesa seguem uma certa lógica adotada pela exposição permanente. Embora a presença de objetos seja recorrente e bem mais expressiva, a utilização das tecnologias também se dá por diferentes suportes, demonstrando o interesse do Museu em relacionar esses instrumentos com a arte que expõe. Nas últimas visitas que realizamos, após presenciarmos duas, das quatro exposições temporárias já apresentadas pelo Museu, pudemos observar que nelas também há uma ênfase nos processos interativos. Todavia, esse recurso não está consignado às tecnologias informacionais.

Examinando a natureza do Museu por meio das suas exposições permanente e temporárias, concluímos que é no seu ambiente expositivo que se vêem materializadas grande parte das suas proposições. As experiências “únicas” e “inovadoras” propondo uma multisensorialidade e propiciadas pelas tecnologias informacionais redefinem a imagem usualmente atribuída às instituições museais, associada ao silêncio e ao distanciamento do

objeto. O potencial interativo estabelece um outro ritmo, uma outra leitura, uma inabitual apropriação.

Transgredindo o padrão museográfico, o compasso expositivo, influenciado pela velocidade da metrópole – própria a um *museu-informação* –, conclama a figura do homem-da-multidão. O devir permanente das *linguagens líquidas* e as possibilidades interativas imprimem uma permanente reconstrução da noção de conhecimento, instituindo novos saberes que determinam oscilações em conceitos fundados numa verdade unitária. Imagens, sons e movimentos envoltos numa combinação de arte e de tecnologia midiática, engendram novas formas de ver, de ouvir, de ler e de vivenciar esse espaço cultural, referendando-o como local de imaginários, de celebração e de ficções. A seguir, as imagens desse contexto têm como fim contribuir para a sua apreensão.



Figura 4 – Fachada do Museu da Língua Portuguesa

Foto: Arquivo pessoal



Figura 5- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal



Figura 6- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal





Figura 7- Exposição temporária

Foto: arquivo pessoal



Figura 9 – Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal





Figura 10- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal



Figura 11- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal



Figura 12- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal





Figura 13- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal



Figura 14- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal

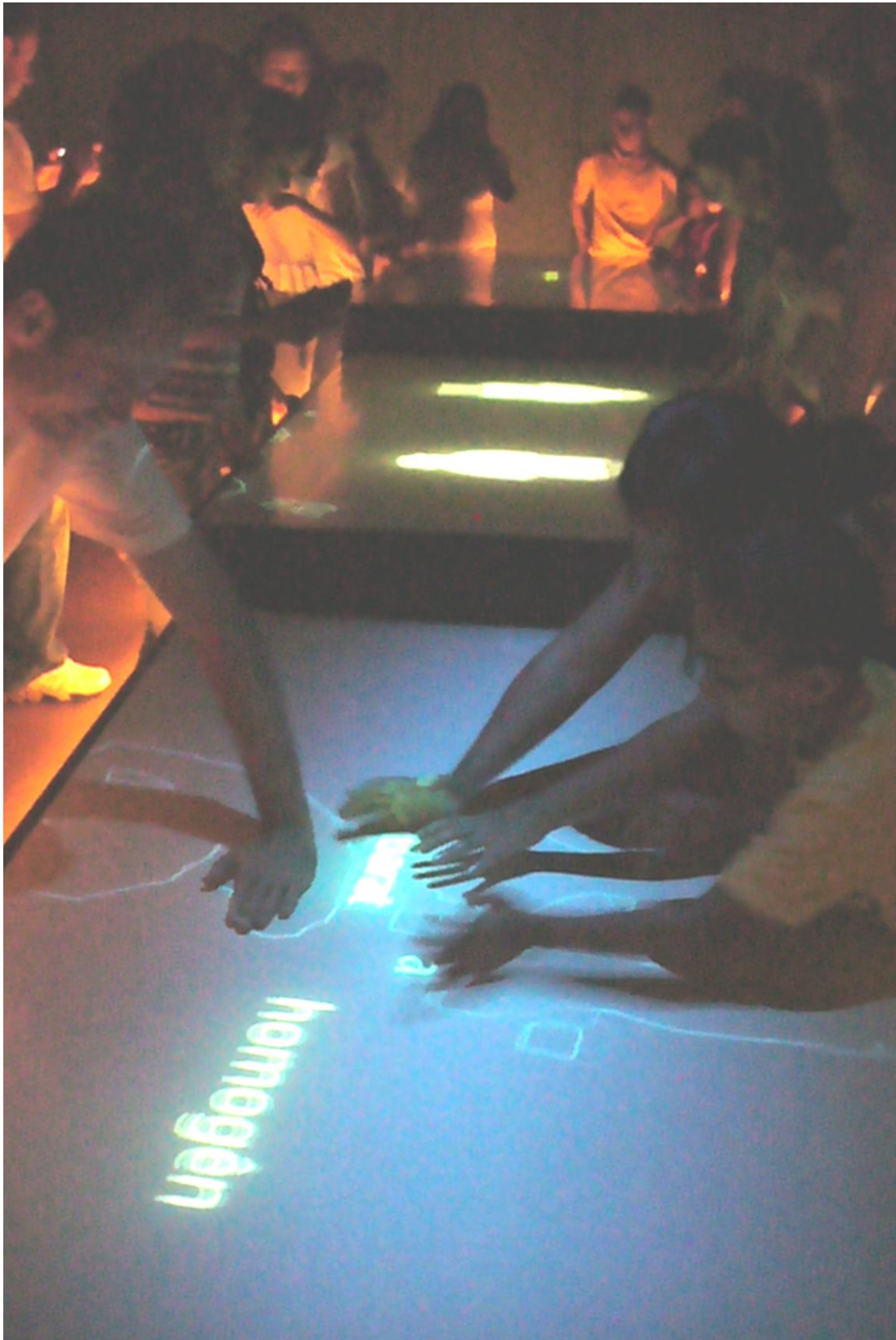


Figura 15- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal



Figura 16- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal





Figura 17- Exposição temporária Foto: arquivo pessoal





Figura 18- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal



Figura 19- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal



Figura 20- Exposição temporária

Foto: arquivo pessoal



Figura 21- Exposição permanente

Foto: arquivo pessoal





Figura 22 – Estação da Luz

Foto: arquivo pessoal



Figura 23- Exposição temporária

Foto: arquivo pessoal



Figura 24- Exposição temporária

Foto: arquivo pessoal

## 4.2 A INTERAÇÃO ENTRE PÚBLICO E MUSEU: o público como ator

Um dos traços expressivos do Museu da Língua Portuguesa é a busca de um estreitamento na sua relação com o público<sup>65</sup>. Como vimos, esse quadro se insere num contexto mais amplo que vem acompanhando a trajetória dos museus, intensificando-se nas últimas décadas do século XX. Muitos fatores contribuíram para isso, assim como várias estratégias passaram a ser utilizadas por essas instituições nesse sentido. Na análise de como se configuram as tecnologias da informação e da comunicação nesse Museu, buscamos compreender até que ponto a sua utilização contribui para a aproximação entre público e o museu e de que maneira isso ocorre.

Como vimos, a proposta do Museu explora os recursos interativos e audiovisuais para estabelecer uma experiência, onde o espectador, na condição de “ator”, passa a constituir o centro das ações museológicas, estimulado a atitudes ali referidas como “pró-ativas”. Na mesma medida, os “ambientes sensíveis” e pontuados pela dinâmica das mídias tecnológicas visam tornar mais atraente o conteúdo e as informações disponibilizadas pelo museu, ao mesmo tempo em que exploram a sua dimensão estética. Entre outras das questões já abordadas, como a sua arquitetura, as exposições temporárias e os projetos educativos, a disponibilização de seu conteúdo na forma de um *portal* na Internet pode ser considerado um movimento nesse sentido, por também despertar o interesse de se conhecer a instituição em nível presencial. Consideramos, no entanto, que é no contexto do museu, com a sua complexidade, na própria vivência das experiências ali exploradas que podemos encontrar algumas pistas para delinear nossa questão. De acordo com Cury: “O museu formula e comunica sentidos a partir de seu acervo.” (2006, p.3). Portanto, optamos por focar nossa análise no próprio ambiente museal.

Na observação do ambiente expositivo do Museu, foi possível perceber um entrosamento do público com aquele espaço, evidenciando a distinção da sua proposta com relação àqueles museus de configuração tradicional. Chama a atenção o predomínio de um público jovem, refletindo uma intimidade, que já referimos, com as próprias linguagens midiáticas. Como atesta o diretor do Museu:

---

<sup>65</sup>De acordo com o diretor do Museu da Língua Portuguesa: “O perfil dos nossos visitantes é muito diversificado. Recebemos estudantes, turistas brasileiros e estrangeiros, gente que quer saber mais sobre a Língua Portuguesa, pessoas interessadas em saber como o museu funciona para posterior implantação em seus lugares de origem. Em 2006, o Museu recebeu do Iphan um troféu por ser considerado o Museu que mais incentiva a visitação em outras instituições museológicas, ou seja, muitos dos nossos visitantes nunca haviam visitado outros museus.”



[...] há uma identificação imediata dos jovens com o acervo: “Eles chegam achando que vão ter uma aula de colégio, que a visita vai ser chata”, explica Sartiní. “Mas, como nosso acervo não é material, usamos muita tecnologia, interatividade e virtualidade na exposição. O que faz o jovem se sentir em casa, mais especificamente no quarto dele.”<sup>66</sup>

Para além das palavras do diretor e mesmo da proposta do Museu, consideramos que o depoimento dos visitantes seria fundamental, no sentido de revelar outros pontos de vista, e mesmo irregularidades, com relação às tecnologias naquele ambiente expositivo. Todavia, cabe aqui ressaltar que o propósito deste estudo não inclui um estudo de recepção, uma vez que outro aporte teórico deveria ser considerado nesse sentido.

A partir de alguns depoimentos, vimos que os processos interativos relacionados às tecnologias foram com mais recorrência evocados, no sentido de possibilitarem uma melhor apreensão dos conteúdos apresentados pelos Museu. Como já referimos anteriormente, a interatividade não é exclusivamente relacionada às mídias tecnológicas e, neste Museu, as exposições temporárias também exploram essa dimensão desvinculada das mídias tecnológicas. Sendo assim, focamos as perguntas para o nosso objeto centrado nas mídias tecnológicas.

Alguns entrevistados referiram-se ao conteúdo explorado pelo Museu como um tema “chato”; no entanto, por meio da interatividade e, especialmente pelas possibilidades audiovisuais, de se “ouvir”, “facilitam” a compreensão. Uma entrevistada, por exemplo, sintetizou a sua percepção das tecnologias no Museu da seguinte forma: “Muito bom. Para mim, que não tenho muita leitura [...], sou mais de escutar, ler os trechos nas paredes” (Valdisia- 32 professora de matemática). Já outro entrevistado relatou que “Ler tudo não dá tempo, então ouvir ajuda a gente a guardar o conteúdo” (Tábita – 27 anos – estudante).

A noção de experiência também esteve presente nos relatos, associada à possibilidade de serem estimulados “todos os sentidos”. Da mesma forma, palavras como “novo” e “velho” foram usadas para comparar os museus tradicionais com este Museu, assim como para evocar um imaginário ainda presente relacionado a essas instituições: “Museu remete a coisa empoeirada [...]. Aqui é uma outra dimensão de um texto que parece antigo. Me surpreende quem pensa que vai sair daqui com o cérebro travado. Não é uma coisa de elite” (Enio- 21 anos-estudante).

Por outro lado, também houve visitantes que consideraram o museu “cansativo”, em

---

<sup>66</sup> Entrevista concedida a Ana Paula Alfano. Disponível em:  
[http://www.terra.com.br/istoegente/398/diversao\\_arte/expo\\_foco\\_sp.htm](http://www.terra.com.br/istoegente/398/diversao_arte/expo_foco_sp.htm)

função da quantidade de informações, revelando que o próprio dinamismo envolvido nas linguagens tecnológicas exploradas pelo Museu, talvez já se tenham tornado superadas, especialmente se considerado o público jovem, que se expõe com mais afinidade aos múltiplos estímulos que as mídias estabelecem. Ou seja, nesse sentido, talvez o próprio museu do século XXI já tenha nascido superado. A apresentação do auditório, por exemplo, que dura 20 minutos, foi atribuída por dois visitantes como muito longa e cansativa. Seguem alguns dos depoimentos:

“Muitos textos longos acaba atrapalhando; dava para passar todas as informações na forma de resumos. A parte interativa achei muito boa”.

(Priscila- 16 anos estudante)

“Monótono. Muito cansativo, tem muita coisa para ler, vi as pessoas reclamando, muito cansativo”.

(Paula- 21anos – estudante)

Destacamos ainda outros depoimentos:

“Superou as minhas expectativas. Com as tecnologias você conquista as pessoas para o assunto”.

(Elieser, 20 anos – engenheiro)

“Muito legal. A tecnologia ajuda a interagir e conhecer um pouco da gramática da língua.”

(Miriam - 13 anos – estudante)

“Não vi tudo. É uma experiência que mexe com o íntimo de cada um. As tecnologias possibilitam uma interação dinâmica. Através das tecnologias o tema pode ser desenvolvido de maneiras múltiplas e com uma massa de informações que um museu normal não seria possível.”

(Paulo, 53 anos, jornalista).

“Adorei. Tira a pessoa do lugar comum. A tecnologia facilita. Tanta informação [...] a tecnologia sintetiza. A tecnologia me transportou para o mundo da poesia, da palavra.”

(Vavá- 24 anos – Professor de teatro)

“É um museu que junta música, arte. É um mundo diferente. A tecnologia pela questão da imagem marca mais Seus sentidos funcionam ao mesmo tempo [...]. O imaginário. Eu me surpreendi”.

(Adriana – 42 anos- pedagoga)

“Sem a tecnologia não seria possível ampliar a experiência”.

(Adriano- estudante -23 anos)

“A tecnologia facilita o entendimento pela interatividade. A imagem o som facilitam o entendimento. A profunda mais. Os autores que conheci quando criança só agora conheci de forma profunda”

(Kenton – 30 anos- fisioterapeuta)

“Arquitetura interativa, totalmente visual. Fui esperando uma coisa totalmente escrita e é totalmente interativo”.

(Cristina- arquiteta- 35 anos)

“O Museu não deve nada a outros museus. Tem muito entretenimento para prender a atenção. Achei a exibição do filme chata”.

(Liliam – 35 anos – analista de sistemas)

“Bem moderno. O áudio e o vídeo [...] não cai na rotina de ficar lá parado”.

(Cauê – 18 anos- estudante)

“Final bem comprido. Interatividade faz as pessoas gostarem do museu”.

(Elisete – 34 anos- Informática)

“Iniciativa muito importante. Não me senti muito atraído. Não tem muitos atrativos. A tecnologia facilita ao público com pouca formação”.

“As pessoas podem ficar sentadas, quanto mais interativo menos tem barreira coma cultura. Crianças e velhos [...] tecnologias são canais para alcançar o público de hoje que não se encanta mais com um pedaço de papel.”

(Tiago- 21- anos estudante de letras)

“Não tem nada de museu, a gente já viu de tudo [...] tem que ter outras formas de mostrar as coisas”.

(Caio -20 anos- estudante)

“Museu remete a coisa empoeirada. Fiquei impressionado. Achei que ia ser bem mais pesado. Mais fácil para as pessoas. Encontra a informação mais mastigada. Outra dimensão de um texto que parece antigo. Me surpreende quem pensa que ai sair daqui com o cérebro travado. Não é uma coisa de elite”.

(Enio- 21 anos- estudante)

“Conhecer a origem da língua. Surpreendeu. As tecnologias são muito importantes, interatividade, ajuda a entender o significado das palavras”.

(Ana Lúcia -41 anos médica)

“Diferente, interativo, mais rico em informações. Queria ver de novo, da primeira vez não consegui absorver tudo. O museu é da língua você explora o assunto diferente dos outros. Não é algo que você toca [...] a tecnologia mostra a língua visualmente. Aqui é meio vivo pelo interativo. Como tudo tá em movimento, é mais divertido. Os outros museu lembram coisa velha. Clima antiquado ”.

(Natália 20 anos-trabalha num hotel)

“Acessível para quem tem limites, que não gostam de ficar lendo, ouvir, interagir, áudio”  
(Juan- 20 anos- estudante)

“As tecnologias facilitam. Os outros museus você vai lendo. Esse deixa tudo mais divertido, mais dinâmica”

(Sergio- 28 anos- professor de português)

“Você se identifica. É único. Divertido”.

(Cristiana- 26 anos – estudante)

“Projeções muito bacanas. Não esperava. As projeções me impressionaram. Menos palpável. Só tem palavra.”

(Luisa- 24 – estudante)

“Muito atraente. Junta o novo e o velho. Atrai a atenção. Sai do meu tempo. Entrei num outro tempo. Interagindo, tão novo. Tão atual. Me encantei”.

(Silvana, 44 anos- professora de português)

“Prende a atenção da gente”.

(Jonathan- 15 anos- estudante)

“Vale a pena, apesar de ter muita coisa para ler, traz informação”

(Luis Fernando- estudante de direito- 20 anos)

Embora algumas impressões tenham sido muito fragmentadas, o conjunto dos depoimentos foi relevante, no sentido de mostrar que a configuração do Museu, baseada numa tecnologia de ponta e com uma linguagem bastante dinâmica, não confere uma unanimidade com relação a sua aceitação. O predomínio de impressões positivas sobre o Museu, evidencia que o público se sente atraído e motivado pelas possibilidades relacionadas às tecnologias digitais, seja pela interatividade, pela oralidade, pelos diferentes sentidos estimulados, ou ainda pela facilidade de apreender seus conteúdos. Nos depoimentos colhidos, foi recorrente a noção de que as tecnologias são um “atrativo” do Museu.

Por outro lado, o excesso de informações, típico de um *museu-informação*, também foi expresso nas falas. A associação a outros museus, embora não tenha sido provocada, também foi recorrente; alguns depoimentos aludem a uma imagem de museu cristalizada ainda na imagem de “coisas empoeiradas”, “coisas velhas”, mostrando que as tecnologias nesse ambiente também ajudam a construir um outro imaginário ligado a museu.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os museus são instituições sociais nascidas no mundo ocidental que tiveram sua origem vinculada à curiosidade e a uma motivação colecionista exercitadas pelas classes nobres até adquirirem a forma que herdamos, no século XVIII, e que vai se perpetuar por grande parte da sua trajetória. Essa herança também incluiu concepções expositivas, baseadas na classificação e ordenamento das coleções, regidas pelo racionalismo iluminista e pela atribuição de valores simbólicos; obras-primas, raras e únicas passam a se constituir em fetiches da humanidade, adquirindo o status da intocabilidade. No entanto, com as técnicas modernas de reprodutibilidade, essa “aura” de autenticidade relativa às obras de arte é colocada em questão, ao mesmo tempo em que se passa a pensar no potencial democratizador da técnica associado aos museus.

A partir do início do século XX, os museus passam a ser alvo de críticas, tanto do engessamento de suas proposições centradas somente na conservação das coleções, como pela elitização dos seus espaços. Num ataque desferido pelas vanguardas culturais, esses locais têm sua morte decretada, passando a ser vistos como mausoléus. No entanto, por volta dos anos 1950, despontam novos olhares para essas instituições, buscando o seu movimento em direção ao público. Esse movimento acentuou-se na década de 1970, com o desenvolvimento das proposições da Nova Museologia, assentadas num cunho mais social.

A reformulação conceitual e espacial dessas instituições ganhou aportes na década de 1980, quando o sintoma cultural da descrença dos discursos totalizantes, repercutiu nesses locais sobretudo com a incorporação dos produtos das culturas populares e da cultura de massa nos seus espaços expositivos. Assim, de ambientes elitizados, os museus passaram a ser considerados fenômeno de massas.

A partir daí, além de um esgarçamento nas fronteiras entre as diferentes concepções de cultura nesses locais, proliferaram concepções expositivas diversificadas, assim como os acervos passaram a incluir os mais inusitados objetos. Nessa perspectiva, ao lado das distintas formas de museus, foram desenvolvidas novas linguagens museográficas, colocando cada vez mais em xeque a idéia de museu consignada aos moldes modernos. No novo quadro, o status de intocabilidade relacionado aos objetos deu lugar a propostas que idealizam a transformação dos museus em lugares “vivos”, onde a participação do público se torna o centro das ações museológicas.

Do mesmo modo, a multiplicação dessas instituições é apontada como um fenômeno de *musealização*, resultante da preocupação com uma ancoragem temporal, uma vez que a

imaterialidade da informação, pela intensiva transformação dos “materiais” em bases de dados digitalizados, ao ser disseminada, passa a alterar nossos referenciais de tempo e espaço. Num sentido paradoxal, o próprio museu passa a ser regido pelas novas tecnologias da informação e da comunicação, alinhando-se a uma Sociedade da Informação.

Nesse contexto, os museus vão se tornando testemunhos e objetos de nossas aceleradas transformações sociais, vinculadas ao desenvolvimento tecnológico. Assim como essas instituições vão incluindo em seus acervos objetos que atuam como signos da obsolescência de tudo aquilo que nossa sociedade incessantemente produz, a própria materialidade do museu, enquanto espaço físico, passa a conviver com a rede de fluxos informacionais ao redor do planeta. Diante disso, o conceito de museu é alargado para abarcar também aqueles de dimensão absolutamente virtual. Junto à possibilidade de *desterritorialização* das informações, esse museu concretiza o imaginário de um espaço “sem muros”, baseado na possibilidade de se reunir a totalidade de obras do mundo e de livre acesso, independentemente da distância.

Como parte desse processo, os museus presenciais também passam a reger seus acervos pelas tecnologias informacionais e comunicacionais. A partir da introdução de tais tecnologias nos museus, entram em cena novas formas de produção, armazenamento e difusão dos produtos culturais, resultantes da convergência tecnológica. Na mesma medida, acervo virtual e interatividade tornam-se as palavras-chave das propostas fundadas nas tecnologias informacionais. No entanto, para além das questões operacionais relativas aos novos acervos museais, estão aquelas concernentes à especificidade das mídias tecnológicas e suas linguagens. Conjuntamente à reformulação da experiência museal, que passa de uma atitude meramente contemplativa, para incluir as múltiplas formas de interatividade, são estabelecidos modos de percepção e visibilidade alinhados com a temporalidade das mídias tecnológicas, pautadas no presente.

As novas linguagens possibilitam uma outra relação com o conhecimento; aliadas aos potenciais cognitivos, exploratórios e lúdicos estão as linguagens híbridas, *líquidas* e voláteis, que, convertidas numa simbólica de imagens, textos e sons, criam desestabilizações e oscilações com relação a verdades “fixas” e imutáveis.

Dentre os museus que têm vinculado sua proposta às tecnologias informacionais e comunicacionais, destacamos para este estudo o caso do Museu da Língua Portuguesa. Com um acervo predominantemente virtual e assentado na multimídia interativa e nos audiovisuais, a instituição justifica tal “imaterialidade” por tratar o tema do idioma da língua portuguesa na condição de patrimônio imaterial.

O edifício escolhido para sediar o Museu nos reporta à imagem dos museus tradicionais; um edifício secular que, junto com sua temática, reinscrevem o museu numa lógica patrimonial. Por outro lado, podemos considerá-lo uma configuração híbrida; essa mesma arquitetura abriga um acervo desenvolvido com a mais alta tecnologia. Por meio dessa configuração, a instituição ostenta a imagem do “museu do século XXI”. Para tanto, além de uma tecnologia de ponta, o público torna-se o centro das ações museológicas, um “ator” num processo que visa uma renovação da própria idéia de museu centrada nas coleções. Ainda nesse contexto, os objetos cedem lugar às “idéias”, aos signos e às distintas formas de interatividade. Os seus “ambientes imersivos” e “sensíveis” vão redimensionando a própria experiência museal, abarcando a “multisensorialidade”.

O Museu da Língua Portuguesa reflete um compasso com a Sociedade da Informação. Tanto em seus ambientes presenciais, como em seu *portal* na Internet, a instituição explora os recursos informacionais em suas amplas possibilidades. Nessa mesma perspectiva, podemos considerá-lo como um *museu-informação*: um museu para uma grande cidade e um vasto público, estabelecido num ritmo do *homem-da-multidão* em busca de informações. No entanto, consideramos que, se a experiência pode ser inviabilizada em alguns momentos, por conta dessa quase saturação de informações e textos, característico dessa imagem de museu, por outro lado, ela pode ser devolvida através de experiências coletivizadas e sensibilizantes, que se utilizam do imaginal, evocando a dimensão de um *espaço de celebração*.

Tal ambigüidade pode ser constatada a partir de depoimentos dos visitantes do Museu, quando alguns consideraram as tecnologias um atrativo e um instrumento para se facilitar a apreensão do seu conteúdo, e outros apontaram o excesso de textos e informações, tornando sua visita exaustiva.

Embora não busque ser conclusivo, este estudo mostra que, a partir da análise das tecnologias informacionais e comunicacionais no Museu da Língua Portuguesa, o conceito de museu vem sendo reformulado. Mesmo que não possamos dizer que este é “o” museu do século XXI, a sua configuração mostra que essas instituições vêm reproduzindo e mesmo representando as mudanças sociais.

Da associação de museu a algo perdido no tempo, de um depósito de objetos empoeirados, percorridos num silêncio de quase devoção, vai-se concretizando um mudança impulsionada no século XX. Nesse movimento, passa-se a um local envolvido na dinâmica da cultura contemporânea, caracterizada pelas imagens efêmeras, textos visuais e sonoros, onde são propostas outras formas de ver, ler e ouvir. Essas formas são filtradas pelas tecnologias de simulação, reiterando a natureza dos museus enquanto locais de imaginários e de ficções.



## REFERÊNCIAS

ABREU, Regina. CHAGAS, Mario. In: ABREU, Regina. CHAGAS, Mario (orgs.). **Memória e patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 11-14

ABREU, Regina. CHAGAS, Mario de Souza. SANTOS, Myrian Sepúlveda dos (orgs.). **Museus, coleções e patrimônios**: narrativas polifônicas. Rio de Janeiro, RJ: Garamond, 2007.

ANDRADE, Mário de. Museus populares. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, Nº 31. Rio de Janeiro, 2005. p.126-131.

ANICO, Marta. **A pós-modernização da cultura**: patrimônio e museus na contemporaneidade. Horiz. antropol., Porto Alegre, v. 11, n. 23, June 2005 . Disponível em:[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010471832005000100005](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010471832005000100005), acesso em: 24/03/2009.

ARANTES, Priscila. **Panorama da ciberarte no Brasil** In LEÃO, Lúcia (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias São Paulo: Editora Senac, SP, 2005. p. 294-310.

ARTIGAS, Rosa. **Paulo Mendes da Rocha – projetos de 1999-2006**. vol.2 São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

AUGÉ, Marc. **Sobremodernidade**: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial do amanhã. In Moraes, Dênis (org.). **Sociedade Mdiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. p.99-117.

BARRANHA, Helena. **O edifício como “blockbuster”**: o protagonismo da arquitetura nos museus de arte contemporânea. 17/04/2007 Disponível em: <http://www.artecapital.net/opinioes.php?ref=44> Acesso em: 20/07/2007.

BATTRO, A. **Del museo imaginario de Malraux al museo virtual**. In: Xth World Congress Friends of Museums, Sidney, Austrália, 13 a 18 de setembro. Disponível em: <http://www.byd.com.ar/mv99sep.htm>, acesso em 24/09/2008.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. Sao Paulo: Perspectiva, 1993.

\_\_\_\_\_. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d’Água, 1991.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. v.1. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BITTENCOURT, José Neves. Receita para a refeição cotidiana dos museus. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, Nº 31. Rio de Janeiro, 2005. p.148-163.

BREFE, Ana Cláudia Fonseca. **Comentário I**: museu, imagem e temporalidade. An. mus. paul., São Paulo, v. 15, n. 2, Dec. 2007. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010147142007000200003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010147142007000200003&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 19/01/2009.

BURKE, Peter. **Uma História social do conhecimento**: de Gutenberg a Diderot. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CASALEGNO, Federico. **Memória cotidiana**: comunidades e comunicação na era das redes. Porto Alegre: Sulina, 2006.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Vol.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTILLO, Sonia Salcedo del. **Cenário da arquitetura da arte**: montagens e espaços de exposições. São Paulo: Martins, 2008.

CHAGAS, Mário. Cultura, patrimônio e memória. **Ciências & Letras Revista da Faculdade Porto-Alegrense de Letras**, nº 31, jan/jun 2002. Porto Alegre: FAPA, 2002. p. 15-29.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador; conversações com Jean Lebrun. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1999.

COELHO, Teixeira. **Dicionário crítico de política cultural**. 3 ed. São Paulo: Iluminuras, 2004.

COELHO DOS SANTOS, Francisco. **Sob o brilho frio dos tubos de raios catódicos**. In: SILVA MACHADO, Juremir ; MENEZES MARTINS, Francisco (orgs.). **Para navegar no século XXI** – p.37-48. 3. ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p.81-95.

COUCHOT, Edmond. **Da representação à simulação**: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André. ALLIEZ, Éric. **Image m-máquina**: a era das tecnologias do virtual. 3. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999. P.91-99.

CRIMP, Douglas. **Sobre las ruinas del museo**. In: **The anti-aesthetic**: La posmodernidad. Barcelona: Kairós, 1985.

CURY, Marília Xavier. **Marcos teóricos e metodológicos para recepção de museus e exposições**. UNIREVISTA, vol. 1, nº 3, julho, 2006. Disponível em [http://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev\\_Cury.PDF](http://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev_Cury.PDF) Acesso em 24/07/2008.

\_\_\_\_\_. **Exposição**: Análise metodológica do processo de concepção, montagem e avaliação. São Paulo. Dissertação de mestrado, ECA/USP, 1999.

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

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Tradução Luis Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

DELOCHE, Bernard. **Le musée virtuel**: vers un éthique des nouvelles images. Paris: Presses Universitaires de France, 2001.

\_\_\_\_\_. **Museologia e instituições museológicas como agentes ativos de mudanças**: passado, presente e futuro. Cadernos museológicos. Rio de Janeiro, RJ: Instituto Brasileiro do Patrimônio Cultural, 1989-1990.

DESVALLÉS, André. A museologia e os museus: mudanças de conceitos. **Cadernos museológicos**. Rio de Janeiro, RJ: Instituto Brasileiro do Patrimônio Cultural, 1989-1990.

DOMINGUES, Diana. **Criação e interatividade na ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.

DRUCKREY, Timothy. **Fronteiras em mudança**. IN LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias São Paulo: Editora Senac, SP, 2005. p.387-392.

DUARTE, Jorge. **Entrevista em profundidade**. In: CODATO, Henrique; LOPES, Marlene. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2006. p.62-83.

DUARTE, Jorge. BARROS, Antonio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

ECKERT, Cornelia; ROCHA, Ana Luiza Carvalho da. **O tempo e a cidade**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2005.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

GOMBRICH, E.H. **El Museo**: pasado, presente y futuro. Ideales e Ídolos. Ed. Gustavo Gili: Barcelona. P.230-252.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. **Antropologia dos objetos**: coleções, museus e patrimônios. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura, 2007.

\_\_\_\_\_. Os museus e a representação do Brasil. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**. Rio de Janeiro, nº 31, 2005. p.254-273.

GONÇALVES, Lisbeth Ruth Rebollo. **Entre cenografias o museu e a exposição de arte no século XX**. São Paulo: Edusp, 2004.

GUIMARAES, Manoel Luiz Salgado. **Vendo o passado: representação e escrita da história**. **An. mus. paul.**, São Paulo, v. 15, n. 2, Dec. 2007. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010147142007000200002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010147142007000200002&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 10/09/2009.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 6.ed. Sao Paulo: Loyola, 1996.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca. **Manual de museología**. Madrid: Síntesis, 1998.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. Lições das coisas: o enigma e o desafio da educação patrimonial. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**. Rio de Janeiro, Nº 31, 2005. p.220-233.

\_\_\_\_\_. O processo de comunicação em museus. **Cadernos museológicos**. Rio de Janeiro, RJ: Instituto Brasileiro do Patrimônio Cultural, 1989-1990.

\_\_\_\_\_. A relação cultura material e museus. **Cadernos museológicos**. Rio de Janeiro, RJ: Instituto Brasileiro do Patrimônio Cultural, 1989-1990. 3 v. p.51-55.

- HUYSSSENS, Andréas. **Memórias do modernismo**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1996.
- JEUDY, Henri-Pierre. **Espelho das cidades**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.
- LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia**: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- LE GOFF, Jaques. **História e memória**. Campinas: Unicamp, 1992.
- LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1998.
- \_\_\_\_\_. **O Que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- LISTER, Martin. **La imagen fotográfica en la cultura digital**. Martin Lister (org.). Barcelona: Paidós, 1997.
- LIUSSÀ, Xavier. “**O design do museu na sociedade da informação**” Salvador, FACOM/UFBA, jun. 2002. Disponível em: [http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404\\_17.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_17.htm). Acesso em 20/09/ 2008.
- LYOTARD, J.F. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. 3. ed. São Paulo: Papirus, 2005.
- \_\_\_\_\_. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. 3. ed. São Paulo: Edusp, 1993.
- NEDEL, Letícia Borges. Breviário de um museu mutante. **Horizontes antropológicos** [online]. 2005, v. 11, n. 23, pp. 71-86. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo.php>. Acesso em 18/02/2009.
- MAFFESOLI, Michel. **Mediações simbólicas**: a imagem como vínculo social. In: SILVA MACHADO, Juremir ; MENEZES MARTINS, Francisco (orgs.). **Para navegar no século XXI** – p.37-48. 3. ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p.37-48.
- \_\_\_\_\_. **O Tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.
- \_\_\_\_\_. O poder dos espaços de celebração. **Revista Tempo Brasileiro**, Rio de Janeiro, 116: 39/58, jan.-mar., 1994.
- MARCONDES FILHO, Ciro. **Sociedade tecnológica**. São Paulo: Scipione, 1994.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Tecnicidades, identidades, alteridades**: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In Moraes, Dênis (org.). **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MENESES, Ulpiano Bezerra de. **O museu e o problema do conhecimento**. Disponível em: [http://www.casaruibarbosa.gov.br/dados/DOC/palestras/AnaisMuseusCasas\\_IV/FCRB\\_AnaisMuseusCasasIV\\_UlpianoBezerraMeneses.pdf](http://www.casaruibarbosa.gov.br/dados/DOC/palestras/AnaisMuseusCasas_IV/FCRB_AnaisMuseusCasasIV_UlpianoBezerraMeneses.pdf). Acesso em 23/07/2008.

\_\_\_\_\_. **Comentário XII**: visões, visualizações e usos do passado. **An. mus. paul.**, São Paulo, v. 15, n. 2, Dec. 2007. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010147142007000200014&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010147142007000200014&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 19 Mar. 2009.

MITCHELL, William. **E-topia**: A vida urbana – mas não como a conhecemos. São Paulo: Senac, 2002.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

OLIVEIRA, Rita de Cássia Alves Oliveira. **Cibercultura, cultura audiovisual e sensorium juvenil**. In: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias São Paulo: Editora Senac, SP, 2005. p.495-503.

PACKER, Randall. **O que é multimídia de uma vez por todas**. In: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias São Paulo: Editora Senac, SP, 2005. p.103-108.

PARENTE, Andre. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

POMIAN, Krzysztof. **Coleção**. In: ROMANO, Ruggiero (Dir.). Enciclopédia Einaudi. Porto: Imprensa Nacional/ Casa da Moeda, 1994. v.1, p.51-86. Memória-História.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PRIMO, Judite. **Museologia e design na construção de objetos comunicantes**. Disponível em: [http://www.museologiaportugal.net/CEAM/vol\\_fs/Documento\\_7\\_Museologia\\_objectos.pdf](http://www.museologiaportugal.net/CEAM/vol_fs/Documento_7_Museologia_objectos.pdf). Acesso em: 26/07/2009.

QUÉAU, Philippe. **O tempo do virtual**. In: PARENTE, André. ALLIEZ, Éric. **Image-máquina**: a era das tecnologias do virtual. 3. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999. p.91-99.

RODRIGUES, Adriano Duarte. **Comunicação e cultura**: a experiência cultural na era da informação. Lisboa: Presença, 1994.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **A cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

SEVCENKO, Nicolau. **A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SCHNEIDER, Tereza Cristina. **Museologia e interpretação da realidade: o discurso da História** (texto provocativo). Disponível em: [http://74.125.47.132/search?q=cache:GzuqPRdCGqJ:www.museoliniers.org.ar/museologia/COFOM\\_TerezaScheiner-br.pdf+museo+interpretativo+significa&hl=ptBR&ct=clnk&cd=24&gl=br](http://74.125.47.132/search?q=cache:GzuqPRdCGqJ:www.museoliniers.org.ar/museologia/COFOM_TerezaScheiner-br.pdf+museo+interpretativo+significa&hl=ptBR&ct=clnk&cd=24&gl=br). Acesso em 20/01/2009.

SCHWARCKZ, Lilia Moritz. **O espetáculo das raças: cientistas, instituições e questão racial no Brasil – 1870-1930**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

SCHWEIBENZ, W. The development of virtual museums. **ICOM News**, 57 (3), 3, 2004.

SILVA, Armando Malheiros da. **A Informação: da compreensão do fenômeno e construção do objeto científico**. Porto: Afrontamento, 2006.

STORCHI, Ceres. O espaço das exposições: o espetáculo da cultura nos museus. **Ciências & Letras Revista da Faculdade Porto-Alegrense de Letras**, nº 31, jan/jun 2002. Porto Alegre: FAPA, 2002. p. 117-126.

STRINATI, Dominic. **Cultura popular: uma introdução**. São Paulo: Hedra, 1999.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VATTIMO, Gianni. **A sociedade transparente**. Lisboa: Edições 70, 1991.

VELOSO, Mariza. **O fetiche do patrimônio**. In: ABREU, Regina. CHAGAS, Mario (orgs.). **Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 229-245.

WEISSBERG, Jean-Louis. **Real e virtual**. In: PARENTE, André. ALLIEZ, Éric. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. 3. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

YIN, Robert K.. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ANEXO 1- Entrevista ao diretor do Museu da Língua Portuguesa –

Antonio Carlos de Moraes Sartini

Produtor Cultural / Advogado

Tempo de exercício no cargo: 3 anos (desde a abertura do Museu)

**- Como surgiu a idéia de se conceber o Museu da Língua Portuguesa?**

Em 2001, a CPTM – Cia. Paulista de Trens Metropolitanos – tomou a decisão de mudar sua sede do prédio da Estação da Luz para um espaço mais moderno e adequado às necessidades da empresa. Neste momento, o Governo do Estado de São Paulo, empenhado em uma política de recuperação da Região Central da Cidade ( implantação da Sala São Paulo, requalificação da Pinacoteca do Estado, entre outras ações), decidiu transformar o edifício em equipamento cultural. Surgiu, então, a questão: que tipo de equipamento cultural?

Os Secretários de Estado da Cultura da época ( Marcos Mendonça) e da Educação ( Gabriel Chalita) tiveram a idéia da criação de um equipamento cultural voltado ao nosso idioma, idéia esta aceita imediatamente pelo Governador. Além da disponibilidade do imóvel, a Estação da Luz é emblemática para a formação do português falado no Brasil, já que, inaugurada em 1901, foi o primeiro ponto de contato entre imigrantes e Brasil, já que italianos, japoneses e tantos outros desembarcavam no porto de Santos e seguiam de trem para São Paulo, chegando na Estação da Luz e, depois, seguindo para diversos pontos no Interior de São Paulo e do Brasil. O Museu já nasceu pensado para ocupar o prédio da Estação da Luz.

**- Além de estar relacionado ao maior número de falantes do português no Brasil (como justificado no site do museu), há alguma outra questão implicada na implantação do museu na cidade de São Paulo?**

Sim, existe, sim. Como disse acima, a Secretaria de Estado da Cultura queria homenagear a nossa língua e foi em São Paulo e justo aqui na Estação da Luz, onde está instalado o Museu da Língua Portuguesa, que chegavam os imigrantes vindos de trem da cidade de Santos, onde atracavam os navios que os traziam para um novo mundo. Como a contribuição dos imigrantes para a formação e transformação de nosso idioma é muito grande, nada mais justo

que homenageá-los aqui, neste ponto de chegada.

**- Quanto à escolha da Estação da Luz para a instalação do museu: a idealização do projeto surgiu em função daquele espaço? Foi considerada alguma outra possibilidade? Qual a relação do museu com a Pinacoteca e a Estação Pinacoteca?**

Sim, a idealização do projeto partiu em função do espaço, quando a CPTM mudou seus escritórios. A Secretaria de Cultura quis então homenagear nosso idioma e não foi pensado outro espaço. Este era o ideal como foi explicitado acima.

Note bem, que pudemos construir e reformar a Ala Leste, que é onde fica o Museu, porque o espaço foi atingido por um incêndio de grandes proporções no ano de 1946, portando já tinham sido feitas benfeitorias no local. A Ala Oeste, que é onde estão as instalações administrativas do Museu, foi restaurada tendo seu formato original preservado, conservando todo o material da época da construção do prédio.

Quanto à relação entre o MLP, a Pinacoteca do Estado e a Estação Pinacoteca, é que os três pertencem à Secretaria de Estado de Cultura do Estado de São Paulo, sendo a Estação Pinacoteca uma extensão da própria Pinacoteca do Estado.

**- Como este museu se define?**

É um museu diferenciado, com um patrimônio e acervo imaterial, criado com a mais alta tecnologia, único no mundo. É o museu do Século XXI.

**- De que maneira o museu visa se inserir no contexto brasileiro?**

Nos inserimos no contexto através da preservação e divulgação da língua portuguesa, que é o maior vínculo de um povo. A proposta da criação do Museu foi difundir o patrimônio que é a Língua Portuguesa e apresentar aspectos de sua formação pouco divulgados. Trabalhando com o conceito da língua como elo fundador da nossa rica cultura, o Museu da Língua Portuguesa transformou-se em um centro importante de preservação de nossa diversidade cultural, apresentando vários aspectos que enriquecem nosso país (tradições de raiz, futebol, culinária, música, carnaval, e outros) todos eles ligados e conectados através do nosso idioma.

**- Além da questão associada ao patrimônio imaterial, qual a justificativa para o museu basear-se nas tecnologias da informação e da comunicação?**

Bem, com tantos recursos que as novas mídias apresentam, achamos que seria o formato ideal



de o Museu da língua Portuguesa se relacionar com seus públicos. Em vez de conhecer uma sucessão de objetos presos às paredes, os visitantes são convidados para uma viagem sensorial e subjetiva pela língua, tornando o conhecimento mais atraente. Logo, o conteúdo do museu está exposto de maneira virtual e interativa, permitindo que o público seja um "ator" no museu e não apenas um espectador.

**- Em função do uso de tais tecnologias, é possível dizer que o museu é dirigido a algum público específico?**

Não. O perfil dos nossos visitantes é muito diversificado. Recebemos estudantes, turistas brasileiros e estrangeiros, gente que quer saber mais sobre a Língua Portuguesa, pessoas interessadas em saber como o museu funciona para posterior implantação em seus lugares de origem. Em 2006, o Museu recebeu do Iphan um troféu por ser considerado o Museu que mais incentiva a visita em outras instituições museológicas, ou seja, muitos dos nossos visitantes nunca haviam visitado outros museus. Tal característica nos dá grande alegria e, ao mesmo tempo, acarreta grandes responsabilidades.

**- O projeto do museu inclui a renovação da exposição permanente? Qual o planejamento nesse sentido?**

Sim, tanto que a Praça da Língua tem seus vídeos trocados de tempos em tempos. Outra renovação será a mudança para a nova ortografia que está sendo planejada por nossos filólogos e Conselho e que será implantada. O Museu da Língua Portuguesa é uma instituição “viva”, bem de acordo com nossa língua que vive sofrendo alterações.

# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)