

EDUARDO RODRIGUES

**MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA:
LÍNGUA E LITERTURA SOB A PERSPECTIVA
MUSEOLÓGICA**

SÃO PAULO
2013

EDUARDO RODRIGUES

**MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA:
LÍNGUA E LITERTURA SOB A PERSPECTIVA
MUSEOLÓGICA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade de São
Paulo, Escola de Comunicação e
Artes, como requisito para aprovação
no Curso de Graduação de
Biblioteconomia sob orientação do
professor doutor Martin Grossmann

SÃO PAULO
2013

É autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho por qualquer meio (impresso ou eletrônico), desde que com a finalidade de estudo e/ou pesquisa com a obrigatoriedade de citar a fonte.

RODRIGUES, Eduardo.

Museu da Língua Portuguesa: língua e literatura sob a perspectiva museológica/
Eduardo Rodrigues. São Paulo, 38 p.: il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade de
São Paulo. Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, 2013

Orientador: Prof. Dr. Martin Grossmann

1. Museus 2. Museus Contemporâneos 3. Protagonismo Cultural 4. Literatura 5.
Patrimônio Imaterial 6. Recepção

AGRADECIMENTOS

Dentre as várias pessoas que tornaram este trabalho possível, gostaria de agradecer ao professor Martin Grossmann pela paciência e cooperação,
A todos os professores do Curso de Biblioteconomia da Escola de Comunicações e Artes,
À minha mãe Marli e minha irmã Priscila
E a todos meus amigos, em especial a Michele Giuranno, Érica Ike e Leidieice Santos

*Penetra surdamente no reino das
palavras.*

*Lá estão os poemas que esperam ser
escritos.*

*Estão paralisados, mas não há
desespero,*

há calma e frescura na superfície intata.

*Ei-los sós e mudos, em estado de
dicionário.*

*Convive com teus poemas, antes de
escrevê-los.*

*Tem paciência se obscuros. Calma, se te
provocam.*

*Espera que cada um se realize e
consume*

com seu poder de palavra

e seu poder de silêncio.

**(Carlos Drummond de
Andrade)**

RESUMO

A noção de museu não se trata de uma ideia estática. Ao longo dos séculos, a maneira como objetos foram selecionados, organizados e expostos ocorreu de diversas formas. Do mesmo modo, a relação entre museu e visitante também foi modificada. Após a Revolução Francesa, o museu passa a ser considerado como um bem de interesse público, embora este processo tenha se dado inicialmente no âmbito legal e normativo para de fato ser consolidado cerca de cem anos após esta deliberação. Entretanto, o acesso físico não resultou necessariamente em acessibilidade cognitiva. A partir da segunda metade do século XIX, muitas críticas foram levantadas a este respeito até o surgimento de novos conceitos de museu, cujo maior expoente foi o advento do MoMA, um novo conceito de museu já não voltado unicamente à custódia, tendo seu foco nos processos educacionais e de apropriação, nos quais elementos da cultura de massa, como cinema e fotografia, passaram também a integrar o acervo, bem como nele se buscava um maior envolvimento da sociedade no antes restrito circuito da arte. Ocorre, a partir de então, a mudança de enfoque dos objetos para as pessoas, na qual se procura fazer do público não apenas um observador, mas um protagonista capaz de vivenciar a experiência museológica criticamente, bem como criar e interferir na produção cultural. Mais recentemente surgiu o Museu da Língua Portuguesa, no qual as tecnologias da informação e da comunicação contribuem para a imersão da sociedade na experiência museológica, possibilitando que o museu seja mais que reverência e distanciamento entre visitante e a instituição, bem como entre o próprio museu e os profissionais que o integram. O Museu da Língua Portuguesa, ao estabelecer relações midiáticas com o público, viabiliza a existência de um ambiente interativo e participativo, capaz de resultar em uma experiência museal coletiva.

Palavras-Chave: Museus. Museus Contemporâneos. Protagonismo Cultural. Literatura. Patrimônio Imaterial. Recepção.

ABSTRACT

The notion of museum is not a static idea . Over the centuries, the way objects were selected, organized and exposed occurred in several ways. Similarly, the relationship between the museum visitor has also been also modified. After the French Revolution, the museum is regarded as a property of public interest, although this process has initially been in the legal and regulatory sense to actually be consolidated about a hundred years after this decision . However , physical access does not necessarily result in cognitive accessibility. From the second half of the nineteenth century, many criticisms have been raised until the advent of MoMA , a new museum concept not only focused on custody, but also focused on educational processes and cultural appropriation, in which elements of mass culture , such as movies and photography , also became part of the collection, resulting in a greater involvement of society in the prior restricted art circuit . The focus, since then, changed from objects to people, which made public not only an observer but a protagonist able to experience the museum experience critically, and create and interfere in cultural production. More recently we have seen the advent of the Museum of the Portuguese Language, in which the technologies of information and communication contribute to the immersion of the society museum experience, enabling the museum to be more than reverence and distance between visitors and the institution, as well as between the museum itself and professionals within it. Establishing media relations with the public, The Museum of the Portuguese Language allows the existence of an interactive and participatory environment, resulting in a collective museum experience .

Keywords: Museums; Contemporary Museums; Cultural Protagonism; Literature; Intangible Cultural Heritage; Reception.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 METODOLOGIA	11
3 MUSEU PARA QUEM? A CONCEPÇÃO HISTÓRICA DE MUSEUS.....	12
3.1 A origem dos museus.....	12
4 O ADVENTO DO MUSEU MODERNO E A CRÍTICA À CONCEPÇÃO TRADICIONAL DE MUSEU.....	15
4.1 Novas perspectivas para o museu nos séculos XX e XXI	17
4.2 MoMA: Arte-Educação e o novo paradigma museológico	19
5 MUSEU E SOCIEDADE: A FUNÇÃO SOCIAL DOS MUSEUS	21
5.1 O protagonismo cultural nos museus.....	22
6 O MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA: ORIGEM E ASPECTOS ARQUITETÔNICOS.....	25
7 PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL: NOVA PERSPECTIVA SOB A CUSTÓDIA MUSEOLÓGICA.....	28
8 DE PÚBLICO A PROTAGONISTA: A EXPERIÊNCIA CRIADORA NO MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA	33
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
10 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

1 INTRODUÇÃO

O Museu da Língua Portuguesa possui em exibição um tipo de acervo que, há algumas décadas, seria concebido como algo insólito e não condizente com o propósito dos espaços de exibição: a ausência dos objetos, ou seja, a imaterialidade do patrimônio que possui sob custódia. De acordo com a Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial (UNESCO, 2003), o idioma também se insere neste contexto. O presente trabalho tem por objetivo analisar a maneira como as tecnologias da informação e da comunicação, mais do que deleite e atrativo para visitantes, possibilitam a materialização da língua, tornando-a objeto de apreciação museológica.

Para além das considerações acerca do patrimônio imaterial, é de igual maneira importante analisar a maneira como a tecnologia possibilita a experiência coletiva nos museus, nos quais o enfoque já não está voltado para o acervo tão somente; nem mesmo para a experiência solitária e meramente estética que decorre desta prática, como descrito pelo filósofo Paul Valéry em sua desconcertante visita ao museu das “visões mortas” (VALÉRY, 1960). Ao voltar o foco para os processos de integração entre sociedade e museu e à arte-educação, a experiência museológica já não equivaleria a uma relação bilateral, mas a uma interação multifacetada da qual participam o museu, as pessoas que o integram, as obras de arte, o visitante e a sociedade. Em um ambiente de interação e participação, não ocorre apenas a assimilação, mas também apropriação e o protagonismo por meio do qual a sociedade transcende sua condição de público e passa a ser ela própria agente de transformação e criação.

O Museu da Língua Portuguesa é um local de memória, no qual as experiências da sociedade são abertas à dialética existente entre lembrança e esquecimento, espaço expositivo em que a memória da sociedade está suscetível à latência e revitalizações. A memória, portanto, se enraíza no concreto, no espaço, no gesto, na imagem e no objeto (NORA, 1993, p.09). No Museu da Língua Portuguesa, a referida interação entre o público com o espaço, sons e imagens, possibilita a criação de “textos mentais”, a eles sendo atribuídas novas leituras e significações (BARTHES, 2004, p. XIV), fazendo do público um “inventor de línguas”, como se constatará ao longo deste trabalho.

2 METODOLOGIA

Para elaboração deste trabalho recorreu-se à revisão bibliográfica de obras não apenas restritas às esferas da Biblioteconomia e da Museologia. Pensadores de diversas áreas, tais como filósofos, teóricos da Comunicação, historiadores e especialistas em Literatura foram de grande importância para que se pudesse abordar as variadas áreas do conhecimento que se relacionam ao Museu da Língua Portuguesa. Dada a especificidade de alguns temas abordados, recorreu-se a bases de dados como a Biblioteca de Teses e Dissertações da Universidade de São Paulo, bem como à Scielo e à Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações – IBICT, por motivo da variedade e magnitude trabalhos acadêmicos e artigos científicos disponibilizados, gratuitamente, em ambas as bases.

Uma dificuldade encontrada durante esta etapa decorre do fato de nem todos os profissionais neste trabalho relacionados serem pesquisadores com significativo número de trabalhos publicados, como foi o caso do *designer* de museus Ralph Appelbaum. Neste sentido, a consulta ao acervo do Fórum Permanente foi de grande importância. O Fórum Permanente consiste em uma Associação Cultural que opera como uma plataforma para a ação e mediação cultural, nacional e internacionalmente, em diferentes níveis do sistema de arte contemporânea. A consulta ao material lá disponibilizado, sobretudo à revista Periódico Permanente, possibilitou que se pudesse conhecer os principais agentes nacionais e estrangeiros no âmbito das artes, bem como viabilizou um primeiro contato com sua produção, por intermédio de artigos publicados, bem como vídeos de eventos disponibilizados no Fórum.

Não menos importantes foram as visitas ao Museu da Língua Portuguesa, para que lá se pudesse vivenciar, *in loco*, a experiência museológica, contrastando-a às leituras previamente efetuadas. Realizar as visitas tendo respaldo no repertório adquirido pela revisão bibliográfica possibilitou uma abordagem crítica imprescindível ao presente trabalho, no qual o binômio teoria / experiência museológica são indispensáveis.

3 MUSEU PARA QUEM? A CONCEPÇÃO HISTÓRICA DE MUSEUS

De acordo com o International Council of Museums (ICOM, 2001), o museu se define como "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". Entretanto, ao longo de sua trajetória, à instituição foram atribuídas diferentes finalidades e concepções, do mais remoto período da Antiguidade à Contemporaneidade. O hábito do colecionismo remete à origem da civilização ocidental, uma vez que desde os períodos mais remotos desta civilização, seus principais protagonistas colecionam objetos e a eles atribuem valor, seja de natureza afetiva, material ou cultural. Entretanto, em diferentes épocas a humanidade concebeu o colecionismo e os espaços de exposição de diferentes modos. Desta maneira, o presente capítulo descreve as principais fases na trajetória dos museus, um dos principais aparatos expositivos desta civilização, menos por necessidade de se esboçar um encadeamento meramente cronológico e mais para se traçar um emaranhado de concepções que resultaram em um arcabouço de conceitos que permeiam ideia a respeito dos museus, tanto na literatura quanto no imaginário de seus frequentadores, desde remotas épocas aos dias atuais.

3.1 A origem dos museus

Embora a origem do vocábulo museu – *mouseion* (templo das musas) – apresente conotação clássica, os mais antigos registros a cerca de instituições que apresentavam características posteriormente atribuídas aos museus têm sua origem na Mesopotâmia, por intermédio dos reis Nabucodonosor e Nabonido, que se dedicavam à coleção de antiguidades, identificando os objetos colecionados por meio de uma cartela, método de representação que se assemelhava aos sistemas atuais (LEWIS, 2004). Já na Grécia Antiga, “o templo das musas”, entidades às quais se atribuía a inspiração para a criação artística e científica, recebia uma significativa qualidade de objetos tidos como preciosos ou de natureza exótica, os quais poderiam ser eventualmente apreciados pelo público. Coube aos romanos, no

entanto, o papel de grandes colecionadores da Antiguidade, trazendo das mais longínquas terras como a Bretanha e o norte da África objetos de culto, esculturas, pinturas e itens exóticos, incluindo-se neste quesito inclusive seres humanos conquistados, entre eles Juba II, da Mauritânia, exibido publicamente como personificação do triunfo de César, aos cinco anos de idade. Para os romanos, diferentemente dos gregos neste aspecto, o colecionismo adquiriu um caráter de símbolo da grandiosidade romana e de seu domínio sobre os povos tidos como bárbaros (SUANO, 1986). Tal conceito de submissão ecoou ao longo dos séculos; o discurso de posse de coleções oriundas de diversos povos também é um discurso de dominação e superioridade, ressaltando que a posse não se limita a artefatos, mas a posse territorial, de pleno domínio político.

Foi durante a dinastia dos Ptolomeus, no Egito do século II a.c, que foi concebido o mouseion de Alexandria, cujo escopo tratava-se do saber enciclopédico, buscando-se compilar todo saber existente até então, fosse na astronomia, filosofia, religião, mitologia, botânica etc. Desta maneira, toda ideia relacionada à compilação exaustiva ficou associada a palavra museu. Muitas vezes, prescindindo-se mesmo do espaço físico, fazendo do museu um quase sinônimo de coleção. Esta concepção de museu como uma coleção de “coisas curiosas, pitorescas e raras” passou a ser retomada no século XVII, nos gabinetes de curiosidades, como se abordará adiante.

O museu tal qual o concebemos hoje tem suas origens no período que compreende o final da Idade Média e consolida-se com a Idade Moderna, cuja característica consistia na ilimitada confiança na razão e na capacidade de se compreender e subjugar a natureza em proveito da humanidade, bem com a crença no progresso como trajetória humana que, pelo uso da razão, garantiria à sociedade ingressar em um estágio de progresso. Foi necessário, portanto, ordenar o mundo, classificando-o para melhor compreendê-lo. No período correspondente ao século XVI ao XVIII, pôde-se constatar o advento do gabinete de curiosidades em suas diferentes modalidades, tais como os gabinetes de História Natural, os museus de papel. Tais modalidades representavam, de modo insipiente, os ideais de universalização do conhecimento, bem como da organização enciclopédica dos saberes. No período de transição entre os gabinetes e o museu moderno, foi de grande importância a criação do Ashmolean Museu, de 1683, tendo ele próprio sido constituído pela doação do gabinete de curiosidades de Elias Ashmole à

Universidade de Oxford no ano de 1677. O acesso ao museu, entretanto, não era concedido a todos, sendo de caráter limitado a pesquisadores e acadêmicos.

Ao se consultar o verbete *Cabinet d'Histoire Naturelle*, da Enciclopédia de Diderot e D'Alembert, é possível constatar como a ideia de organização das coleções estava relacionada ao desejo de domínio da natureza e reordenação do mundo. De acordo com os autores, o uso de identificadores nos objetos deveria possibilitar que alguém ao olhá-los pudesse não apenas identificá-los pelo nome, mas também estabelecer suas relações com o ambiente no qual estivessem expostos. Dada sua finalidade voltada à instrução, o gabinete deveria apresentar de forma ordenada o que na natureza não estivesse ordenado (DIDEROT apud LARA, 2013, p.50). O conceito de resumo da natureza e a facilitação do aprendizado, noção que permeia os mais relevantes propósitos dos gabinetes, representariam a origem do museu moderno (LARA, 2013, p.50).

Entretanto, não apenas o domínio e a ordenação visando propósitos educativos forjaram a concepção de museu moderno. De que modo poderia influenciar a turbulência política pela qual passou a Europa, sobretudo a França, no final do século XVIII, na relação entre o museu e seu público? Haveria de fato modificações imediatas e substanciais no acesso até então não permitido ou sob muitos aspectos restringido?

4 O ADVENTO DO MUSEU MODERNO E A CRÍTICA À CONCEPÇÃO TRADICIONAL DE MUSEU

A aversão de colecionadores como Sir Ashton de Alkrington Hall mal disfarçava o clima de antagonismo e conflitos marcantes existentes na Europa, fruto da opressão dos reis e da nobreza, que resultou num processo iniciado com a prisão e decapitação do rei Carlos I, na Inglaterra e com a Revolução Francesa de 1789, do qual inúmeros desdobramentos puderam ser observados em toda a Europa. No ano de 1773, Ashton de Alkrington Hall fez publicar nos jornais ingleses:

(...) tendo-me cansado da insolência do Povo comum, a quem beneficiei com visitas ao meu museu, cheguei a resolução de recusar acesso à classe baixa, exceto quando seus membros vierem acompanhados com um bilhete de um Gentleman ou Lady do meu círculo de amizades. E por meio deste eu autorizo cada um de meus amigos a fornecer um bilhete a qualquer homem ordeiro para que ele traga onze pessoas, além dele próprio, e por cujo comportamento ele seja responsável, de acordo com as instruções que ele receberá na entrada (Suano, 1986: p.27).

Durante o período pré-revolucionário, a hierarquização das possibilidades de fruição dos bens musealizados é um fato. Foi por intermédio dos movimentos revolucionários do final do século XVIII que as coleções tornaram-se públicas, ao menos no sentido normativo-jurídico. Os enciclopedistas insistiam na ideia de organização do conhecimento como forma de consolidação do poder e da educação como instrumento de transformação. O museu, por seu turno, serviu como instrumento de consolidação da burguesia no poder, com atribuições educativas e de caráter público, que seria livre acesso. No ano de 1792 as assembleias revolucionárias propuseram a criação de quatro museus: o Louvre, o Museu dos Monumentos, o Museu de História Natural e o Museu de Artes e Ofícios, todos atendendo às reivindicações da burguesia, de sentimento de pertencimento da cultura francesa, de idealização dos grandes feitos nacionais e de fomento à ciência. Entretanto, constata-se uma contradição, uma vez que o *Projet et Règlement Pour le Muséum français*, de 1793, estabelecia que a cada dez dias, os cinco primeiros seriam dedicados para artistas e estudiosos, sendo os demais para o público. Em seguida, os dias para o público foram diminuídos para três, ao passo que a quantidade de dias destinados a artistas e estudiosos aumentaria para sete. Além

disso, o Regulamento do Louvre também selecionava o público, ao proibir a entrada de prostitutas e de pessoas embriagadas. Consta-se, portanto, dois tipos de restrição: a anterior à Revolução, na qual se privilegiava os favores e as relações com a nobreza e a posterior, na qual artistas e pesquisadores tinham privilégios, em detrimento do povo. Como se pode constatar, o aspecto meramente legal das determinações não foi capaz de se sobrepor a barreiras seculares de modo imediato (Bjurström, 1993, p.560)

Ao museu caberia, portanto, a custódia e a preservação do autêntico e do sublime objeto de criação, fruto da inspiração artística. O museu tradicional condicionaria o visitante a uma atitude passiva e reverente diante dos objetos museológicos, a uma experiência distanciamento que reforça a concepção da arte sacralizada, da qual todos os não laureados das atribuições artísticas (como no caso do público comum, no Louvre) estariam apartados, na condição de observadores tão somente.

O distanciamento entre os espaços museológicos e o mal estar decorrente da frieza e impessoalidade tão persistentes à instituição é descrito com muita propriedade pelo filósofo Paul Valéry em “O problema dos museus”, ensaio em que descreve o museu como o local de proibições, do não lúdico e da contemplação quase sacramental aos objetos museais, dos quais o público encontra-se alheio. O texto de Valéry foi redigido já no início do século XX; no entanto, por meio dele se constata o quanto o museu por muito tempo representou um lugar inóspito aos visitantes (VALÉRY, 1960):

Não gosto tanto dos museus. Muitos são admiráveis, nenhum é delicioso. As ideias de classificação, conservação e utilidade pública, que são justas e claras, guardam pouca relação com as delícias. Ao primeiro passo que dou na direção das belas coisas, retiram-me a bengala, um aviso me proíbe de fumar. Já enregelado pelo gesto autoritário e a sensação de constrangimento, penetro em alguma sala de escultura na qual reina uma fria confusão. Um busto ofuscante aparece entre as pernas de um atleta de bronze. A calma e as violências, as futilidades, os sorrisos, as contraturas, os equilíbrios mais críticos carregam uma impressão insuportável. Estou em meio a um tumulto de criaturas congeladas, cada uma exigindo, sem obtê-lo, a inexistência de todas as outras. E não me refiro ao caos de todas essas grandezas sem medida comum, à mistura inexplicável de anões e gigantes, nem mesmo a esse breviário da evolução que nos oferece tal ajuntamento de seres perfeitos e inacabados, mutilados e restaurados, monstros e dignitários... Com a alma preparada para todas as penas, avanço em direção à pintura. Diante de mim se desenvolve, no silêncio, uma Estranha desordem organizada. Sou tomado de um horror sagrado.

Como o museu foi capaz de responder a tais críticas ou a percepções como as de Theodor Adorno (ADORNO, 1967), cuja afirmação vai ao encontro do que observou Valéry, segundo a qual museu e mausoléu estão conectados por mais do que uma associação fonética, sendo os museus os sepulcros familiares das obras de arte? A maneira pela qual o museu foi capaz de reagir em síntese a posicionamentos semelhantes não se deu de modo abrupto, imediato: ocorreu como um processo que se iniciou já em meados do século XIX, como se constata no capítulo a seguir.

4.1 Novas perspectivas para o museu nos séculos XX e XXI

Conforme abordado no capítulo anterior, o decreto de 1792 não bastou para a que os museus mudassem seu caráter eminentemente restritivo. Entre a intenção e a ação houve um hiato de cem anos, ao término do qual, no ano de 1892, o biólogo e geógrafo Patrick Geddes concebeu o Outlook Tower, em Edimburgo. O Outlook Tower foi idealizado para uma melhor compreensão de Edimburgo e a região na qual está inserida a cidade, bem como entre a cidade e o mundo. Este museu foi uma inovação na idealização e nos métodos de salvaguarda da memória e da tradição da vida local. Patrick Geddes foi o responsável por acrescentar um novo conceito ao museu: o de integração da história social recente e de inclusão as ações sociais e culturais nas atividades da instituição. Essa proposta apresentou uma nova forma de inter-relações entre o museu, o seu entorno social e os seus usuários. Outro recurso inovador empregado no Outlook Tower foi a câmera escura, por meio da qual o público era capaz de ter a visão da cidade de Edimburgo projetada na parede. Embora em estágio embrionário, pode-se considerar esta experiência como a primeira inserção de recursos visuais (projeções) nos locais de exposição (SARMENTO, 2004).

Antes do Outlook Tower, outro evento relevante para a inserção do público nos espaços expositivos foi a Exposição Universal de 1951, realizada em Londres, no Palácio de Cristal (primeira de uma série realizada em todo mundo). A importância deste evento reside em inovações que futuramente seriam incorporadas aos museus, tais como: um espaço amplo propício para exposições de grande porte,

o emprego de luminosidade natural advinda do teto e paredes translúcidas, que possibilitaria a comunicação visual entre o ambiente e seu entorno, a incorporação de elementos característicos da sociedade de consumo facilmente reproduzíveis por meio das novas técnicas de produção industrial e o ingresso do *design* nos espaços de exposição. Quanto ao acesso público, a edificação encontrava-se estrategicamente localizada em um parque na área central de Londres. Segundo afirmação do Príncipe Albert, era admitido o ingresso de todos, da alta e da baixa classe, ricos e pobres (Auerbach, 1999, p. 42).

As contribuições para uma nova concepção de museu não se restringiram ao Velho Mundo. Nos Estados Unidos, durante a primeira metade do século XX, se viu esboçar os primeiros sinais do que viria a ser o conceito denominado como “Novo Museu”. Esta manifestação de vanguarda é representada pelo projeto denominado “O museu de amanhã”, de C.S Stein. Tal projeto representava a vontade dos norte-americanos de adaptar o museu à sociedade moderna. A satisfação do visitante casual é uma das prioridades da concepção. A partir deste momento, pode-se constatar uma mudança paradigmática: a mudança de foco do acervo para o visitante, levando em consideração seu conforto, a possibilidade de um acervo organizado em que o usuário possa localizar o que necessita sem dificuldade, por meio de uma coleção enxuta, cuidadosamente selecionada e disposta em ordem capaz de proporcionar autonomia e conforto ao visitante (GROSSMANN, 1991).

Durante muito tempo, a crença segundo a qual as portas abertas seriam sinônimo de apropriação e, conseqüentemente, assegurariam o acesso à cultura foi mantida. Desta forma, não obstante o crescente número de visitas aos museus, a falta de compreensão em relação à arte e os mal-entendidos em relação ao papel educativo dos museus, em muitos aspectos permaneceu inalterada. Entretanto, a paulatina mudança dos museus pós-Revolução em direção às instituições contemporâneas, quanto à questão da acessibilidade, já não apenas se encontra circunscrita ao aspecto físico, mas passa a levar em conta a esfera cognitiva a apropriação simbólica. Apenas para que se possa traçar o distanciamento existente entre acesso físico e apropriação, cabe observar a seguinte constatação presente na obra *Acessibilidade Cultural: o que é acessível e para quem?*:

Além da garantia de circulação e afluxo de público às instituições (com a utilização de rampas, elevadores e mesmo com a gratuidade nos ingressos), há outras formas de acessibilidade tão ou mais importantes e que se relacionam a aspectos intangíveis e mais subjetivos, como: acesso

cognitivo (que se refere ao desenvolvimento da compreensão dos discursos expositivos) e acesso atitudinal e afetivo (por meio do desenvolvimento de identificação com sistemas de produção e fruição, e da confiança e prazer pela inserção no espaço do museu) (SANTOS Org, 2010, p.18)

Sob os mais variados aspectos como acessibilidade física e simbólica, bem como novos padrões de organização e consciência do papel exercido pela instituição no início do século XX, o Museu de Arte Moderna de Nova York sintetiza as ideias a respeito do que viria a ser o novo museu e, até hoje, suas inovações são tidas como referência de vanguarda, como se constatará no próximo capítulo.

4.2 MoMA: Arte-Educação e o novo paradigma museológico

Fundado em 1929, o Museu de Arte Moderna de Nova York representa o paradigma da concepção de Novo Museu, incorporando a noção do museu idealizado por Stein. Não apenas inovações arquitetônicas fazem dele um projeto de vanguarda – é considerado o primeiro museu a aderir à concepção de museu como *showroom*; além deste aspecto, o MoMA foi responsável por introduzir inovações de ordem conceitual e organizacional (GROSSMANN, 1991). O museu foi concebido com explícitas finalidades didáticas, que consistiam em levar ao público a uma compreensão a respeito do significado da arte moderna. Se em um primeiro momento seu público era associado à sofisticada elite nova-iorquina, é bem verdade que havia a preocupação de que integrantes de outros estratos culturais fossem atraídos para a esfera da produção artística, sem compromisso com a apreensão dos valores da dita “alta cultura” de vanguarda (BARBOSA, 1989).

Ainda em relação ao aspecto educacional, o MoMA, juntamente ao Museu de Cleveland, é o pioneiro na Arte-Educação em museus. Cabe ressaltar, no que diz respeito à Arte-Educação, a relevância do filósofo John Dewey no sentido de trazer ao museu a classe operária, sem contudo reduzir sua participação à condição de público apreciador, de modo que sua experiência não se limite ao mero prazer estético. Neste sentido, afirmou John Dewey (apud BARBOSA, 1991, p. 86):

Eu não posso pensar em nada mais absurdo e fútil do que levar arte e prazer estético artificialmente às multidões que trabalham nos mais feios meios ambientes e que deixam suas feias fábricas somente para andar por deprimentes ruas, para comer e dormir e se ocupar de tarefas domésticas

em sórdidas e tristes moradias. O interesse das gerações mais jovens pela arte e por problemas estéticos é um esperançoso sinal de crescimento cultural. Mas se tornará um mecanismo escapista, a menos que se desenvolva em um interesse e alerta para as condições que determinam a estética ambiental de vastas multidões que agora vivem, trabalham e se divertem em um meio que, forçosamente, degrada seu gosto e, inconscientemente, os educa no desejo por qualquer espécie de atividade que os distraia, desde que seja barato e excitante.

No contexto da Grande Depressão, percebe-se a preocupação de Dewey em não fazer da arte um escapismo ou qualquer forma de diversão barata que não apresente comprometimento de aproximação entre a estética existente no âmbito do espaço museal e a estética do meio ambiente. Ao mesmo tempo em que questiona o papel da arte de prazer estético, o MoMA foi capaz de trazer ao museu inovações até então limitadas à indústria cultural. Dentre elas, podemos citar a fotografia, o desenho industrial contemporâneo e os filmes, até então apartadas dos espaços expositivos (SEARING, 1982). A fotografia e cinema seriam responsáveis pela perda da aura nas artes; na concepção do filósofo Walter Benjamim, a reprodutividade técnica desfaz a autenticidade do objeto de apreciação como sendo de caráter único e original:

O que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. Esse processo é sintomático, e sua significação vai muito além da esfera da arte. Generalizando, podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. Eles se relacionam intimamente com os movimentos de massa, em nossos dias. Seu agente mais poderoso é o cinema

Tal constatação consiste, portanto, em verificar o fim da aura do objeto museu, de considerar o objeto como algo a ser preservado e sacralizado, portanto, afastado do público, alienado das massas. A aproximação entre a arte e o público, por intermédio da reprodução decorrente de elementos característicos da cultura de massa (ou espetáculo), somadas à realização de atividades sociais e culturais foram capazes de mobilizar pessoas de todo país, bem como de diversas partes do mundo. A este respeito, já não é possível considerar o museu como um depósito e sim como um agente cultural capaz de não apenas representar, mas também de instigar ou provocar a produção das artes contemporâneas. O MoMA encerra, portanto, uma fase de indiscriminada coleta muitas vezes sob condição meramente passiva e parte para um minucioso processo de ativa participação cultural no mundo das artes.

5 MUSEU E SOCIEDADE: A FUNÇÃO SOCIAL DOS MUSEUS

As reflexões em torno do papel social dos museus, e, mais especificamente, do seu papel pedagógico e da sua relação com o público, ocorreram de forma gradual, provocadas pelas mudanças na sociedade como um todo, impactando no interior das instituições - como a UNESCO e o ICOM - como pode ser constatado nos documentos produzidos nos encontros de 1958, e 1971. O seminário regional da UNESCO realizado no Rio de Janeiro, em 1958, integra um projeto que tinha como objetivo discutir, em várias regiões do mundo, a função que os museus deveriam cumprir como instituições educativas. No ano de 1971, é realizada a IX Conferência Geral do ICOM, em Paris e Grenoble, com o propósito de discutir o tema: “O Museu a Serviço do Homem, Atualidade e Futuro-o Papel Educativo e Cultural”. Entre os anos de 1958 e 1971, ocorre a efervescência das reivindicações e questionamentos do período de Maio de 1968, no qual as instituições são veementemente contestadas. Os museus, portanto, não poderiam fugir deste contexto, o que explicaria os significativos avanços que culminariam com a Mesa Redonda de Santiago, no ano de 1972.

A Mesa Redonda de Santiago, convocada pela UNESCO e organizada pelo ICOM, em Santiago do Chile, no ano de 1972, é tida como um marco por meio do qual se passou a repensar o papel dos museus de forma sistemática. É tida como a primeira expressão pública de no âmbito internacional da Nova Museologia. As deliberações tomadas levaram em considerações as singularidades e contradições dos países latino-americanos, apontando novas diretrizes às instituições, levando-se em consideração as transformações de ordem econômica, social e política em relação às quais os museus não poderiam estar à margem. Os museus são abordados sob um ponto de vista que transcende a custódia e preservação dos objetos museais, tornando-se um espaço no qual ocorre a participação ativa de toda sociedade, tanto na concepção de soluções quanto no engajamento na ação social, conforme descrito a seguir, em resolução acordada na referida Mesa Redonda:

[...] os problemas colocados pelo progresso das sociedades no mundo contemporâneo devem ser pensados globalmente e resolvidos em seus múltiplos aspectos; que eles não podem ser resolvidos por uma única ciência ou por uma única disciplina; que a escolha das melhores soluções a serem adotadas, e sua aplicação,

não devem ser apanágio de um grupo social, mas exigem ampla e consciente participação e pleno engajamento de todos os setores da sociedade; Que o museu é uma instituição a serviço da sociedade, da qual é parte integrante e que possui nele mesmo os elementos que lhe permitem participar na formação da consciência das comunidades que ele serve; que ele pode contribuir para o engajamento destas comunidades na ação, situando suas atividades em um quadro histórico que permita esclarecer os problemas atuais, isto é, ligando o passado ao presente, engajando-se nas mudanças de estrutura em curso e provocando outras mudanças no interior de suas respectivas realidades nacionais.

A Museologia proposta na Mesa Redonda de Santiago sugere preceitos para os museus de todas as disciplinas, o que Claude Lévi-Strauss Já havia observado em 1954, no que se refere aos museus de Antropologia: que não serviriam exclusivamente para recolher objetos, mas, sobretudo, para compreender os homens. O escopo dos museus não seria, portanto, os artefatos, mas o meio ambiente, as crenças e as atividades humanas, compreendendo das mais simples às mais complexas (DESVALLÉES, 1992, p.24e p. 59).

Mas qual seria o papel do museu em um contexto cujo foco esteja voltado à sociedade e à participação ativa no ambiente em que o museu está inserido, tornando o público capaz assumir o papel de protagonista? O que se espera dos espaços de exposição no contexto do surgimento do advento do público-criador?

5.1 O protagonismo cultural nos museus

Conceitos como mediação e apropriação da informação encontram-se implícitos nas diretrizes estabelecidas pela Mesa Redonda de Santiago, ao se considerar a mudança de foco antes voltado às coleções, sua custódia e posterior exibição para a sociedade, conferindo a ela um papel ativo diante dos desafios existentes na contemporaneidade. É imprescindível que, antes de se conceituar o termo protagonismo cultural, se tenha em mente a importância do processo de mediação, atribuição do profissional da informação, seja ele bibliotecário ou museólogo. Almeida Júnior (2008) define mediação como algo que permeia todas as atividades do profissional da informação, não se restringindo, portanto, a ações diretas e intencionais, mas de modo mais abrangente, presente em todas as interferências por ele realizadas:

Desta maneira, já não basta apenas trazer o indivíduo ao museu, equívoco anteriormente apontado neste trabalho, ao se constatar, quando da Revolução Francesa, que o acesso físico tão somente não resulta em acesso simbólico e apropriação. É necessária a mediação que para que isto ocorra. A abordagem elaborada por Ivete Pieruccini (2007) no âmbito da mediação cultural da biblioteca escolar pode ser estendida aos museus. Segundo a autora, deve-se também considerar o ambiente na mediação, o que possibilita que se estabeleça a “ordem informacional dialógica”. Segundo Pieruccini, a mediação não ocorre apenas quando indivíduos interagem, mas também ocorre em decorrência da interação entre dispositivos, considerados como um local social de interação e de cooperação, fenômeno que se dá em dimensão material e simbólica.

Ivete Pieruccini afirma que, além das pessoas, os objetos, artefatos, ferramentas e tudo que não for humano, também possui significação, o que os confere a condição de instrumentos de mediação. Para a autora, os dispositivos ordenam, organizam, dizem, narram e interferem na apropriação da informação. Por este motivo, além da relação entre indivíduos, destaca-se o papel da arquitetura, da organização do ambiente, dos materiais utilizados, das classificações empregadas e tudo que possa influenciar no referido processo de comunicação. Outro aspecto abordado é a apropriação, tido como o propósito final da mediação. Por meio da apropriação, é possível tornar próprio alguma coisa, adaptando-a e dela fazendo uma expressão de si (PERROTTI; PIEURCCINI, 2007, p.73). A apropriação diferencia-se da mera assimilação; não se trata apenas de compreender algo, mas, sobretudo, da capacidade de se poder modificar as coisas, possibilitando a construção de significados. É por meio do processo de apropriação da informação que o indivíduo deixa de ser mero consumidor da informação, passando a ser protagonista cultural.

A respeito da capacidade criativa do público decorrente da apropriação cultural, Teixeira Coelho em seu livro *A cultura e seu contrário* emprega uma expressão utilizada pelo enciclopedista Montesquieu: “ampliar a esfera de presença do ser”. Observa-se que a cultura exerce um papel para além da preservação, uma vez que amplia implica em construir, forjar, e, muitas vezes, desconstruir para refazer algo sob diferentes perspectivas. Neste sentido, Teixeira Coelho diferencia a

cultura do *habitus*, termo latino relacionado à perpetuação tão somente (COELHO, 2008, p. 30). O autor identifica as ideologias políticas e religiosas como exemplos de preservação e não de extensão do ser, atribuindo à universidade o papel de expansão e inovação. Neste ponto, este trabalho se propõe a conferir também tal atribuição à outra instituição: o museu. Não mais o *mouseion*, das musas, no qual o belo, o sublime e o inatingível ao público eram preservados e apartados da sociedade, mas ao museu no qual se cria e se vivencia a experiência museológica, como se verá a seguir.

6 O MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA: ORIGEM E ASPECTOS ARQUITETÔNICOS

O Museu da Língua Portuguesa foi inaugurado em março de 2006, tendo resultado de uma iniciativa conjunta entre o Governo do Estado de São Paulo e outras entidades de natureza pública ou privada, a saber: Fundação Roberto Marinho, TV Globo, Petrobrás, Instituto Vivo, Empresa Brasileira de Correios Votorantim, BNDES, Fundação Calouste Gulbenkian, Eletropaulo e Ministério da Cultura. O contexto no qual o museu foi concebido relaciona-se às políticas de recuperação da antiga região central da cidade. O Museu da Língua Portuguesa é parte integrante do complexo da Estação Ferroviárias da Luz, inaugurada no início do século XX. A edificação é um dos exemplares mais significativos de arquitetura neoclássica inglesa já concebido no Brasil, cuja finalidade inicial consistia em escoar a produção cafeeira oriunda das fazendas do interior paulista.

Juntamente com a Pinacoteca de São Paulo, o Museu de Arte Sacra, a Estação Pinacoteca e a Sala São Paulo, todas instituições pertencentes ao mesmo perímetro, compõe um importante conjunto de dispositivos culturais existentes na região da Luz. O museu é um típico caso de adaptação de antigas edificações não originalmente destinadas a propósitos culturais. A instituição encontra-se, após a interferência arquitetônica para alocação do museu, dividida da seguinte maneira:

A antiga sede da Companhia Paulista de Trens Metropolitanos possui três andares, de modo que todas elas são partes integrantes do museu. Os três pisos da edificação foram divididos de maneira que cada um deles atenda a uma determinada finalidade, seja ela de caráter administrativo, como parte do primeiro andar, seja para realização de exposições temporárias ou permanentes, da seguinte maneira:

1) Primeiro Andar:

A ala leste do primeiro andar comporta a sala destinada às exposições temporárias. A mais recente exposição, ainda em exibição, é *Cazuza Mostra Sua Cara*, na qual se explora a sonoridade do idioma, aproveitando-se da criação musical do compositor. Texto escrito e sonoridade são características recorrentes das exposições que passaram e permanecem no museu, como se abordará mais

detalhadamente adiante. Já a ala oeste, onde ficam a administração e o setor educativo do Museu, dispõe de sala de aula para 50 pessoas. Nelas, a instituição oferece cursos gratuitos, tais como “ciclos de leitura”, “oficina de escrita” e “cursos de capacitação para contadores de histórias”. O perfil dos frequentadores das atividades oferecidas é muito diversificado, pois a instituição recebe estudantes, turistas brasileiros e estrangeiros. Além disso, há profissionais da Museologia e professores entre o público, visando a implantação de projetos em suas cidades de origem, bem como qualificação profissionais, como no caso dos cursos de contação de histórias. Embora haja eventual de frequência de profissionais, constata-se a predominância de um público bastante jovem¹

2) Segundo Andar:

- a) Grande Galeria: Tela de 106m de extensão com projeções simultâneas de filmes que mostram a Língua Portuguesa no cotidiano e na história de seus usuários;
- b) Palavras Cruzadas: Totens dedicados às influências das Línguas e dos povos que contribuíram para formar o Português falado no Brasil. Existe ainda um totem dedicado ao Português falado nos demais países lusófonos;
- c) Linha do Tempo: Uma linha com recursos interativos onde o visitante poderá conhecer melhor a história da Língua Portuguesa;
- d) Beco das Palavras: Sala com jogo etimológico interativo que permite ao visitante brincar com a criação de palavras, conhecendo suas origens e significados;
- e) História da Estação da Luz: Painéis que mostram um pouco da história do edifício sede da Estação da Luz e os trabalhos de restauro realizados antes da implantação do Museu da Língua Portuguesa.
- f) Mapa dos Falares: A partir de um grande mapa do Brasil, o visitante pode escolher uma localidade e apreciar (ver e ouvir) depoimentos de diversas pessoas, verificando, assim, os diversos “falares” do brasileiro.

3) Terceiro Andar:

- a) Auditório: Projeção de um filme de 10 minutos sobre as origens da Língua Portuguesa falada no Brasil;
- b) Praça da Língua: Espécie de “planetário da Língua”, composto por imagens projetadas e áudio. Uma antologia da literatura criada em Língua Portuguesa, com curadoria de José Miguel Wisnik e Arthur Nestrovski.

A busca pela temporalidade na instituição denota o caráter ficcional do Museu da Língua Portuguesa, através de intervenções de restauro que buscaram manter seu caráter de autenticidade, de vestígios de uma época e modos de vida que não mais existem, buscando com isso uma referência cronológica, uma espécie de “âncora temporal”, nas palavras do professor Andreas Huyssen, em sua obra *Memórias do Modernismo* (HUYSSSEN, 1997, p.18):

Em comparação, 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 passado, presente e futuro está sendo transformada no despertar da revolução informacional.

A referida ancoragem nos padrões do início do século XX encontra sua razão de existir no sentido simbólico uma vez que, se hoje não mais há produção cafeeira do rico interior paulista para ser escoada na região central de São Paulo, o perímetro da Estação da Luz representa não mais um entroncamento logístico para fluxo de mercadorias, mas o grande fluxo de pessoas advindas do entrelaçamento entre as estações de trem e metrô, possibilitando a troca de experiências e não mais de bens, fazendo com que a região se torne um polo cultural e não mais estritamente mercantil, possibilitando o intercâmbio de experiências e o compartilhamento de memórias.

A readaptação e organização dos espaços expositivos não se limitam, no entanto, ao aspecto arquitetônico. A maneira pela qual os museus interagem com seu público muito tem a ver com a natureza do objeto custodiado. Entretanto, um questionamento poderia ser levantado neste sentido: qual configuração é adotada pelos museus, quando não há fisicamente o que se custodiar? Como a tecnologia, por intermédio dos recursos cenográficos, é capaz de criar uma interface entre os visitantes e o Museu da Língua Portuguesa?

7 PATRIMÔNIO CULTURAL IMATERIAL: NOVA PERSPECTIVA SOB A CUSTÓDIA MUSEOLÓGICA

Em sua página oficial, o Museu da Língua Portuguesa dá conta de uma especificidade de suas exposições: a imaterialidade de seu acervo, o que impossibilitaria que tal patrimônio pudesse ser condicionado em uma redoma de vidro, em relação ao qual a preservação se daria por outros meios, sendo que o assunto apenas recentemente passou a ser discutido no mundo. Mas o que viria a ser este Patrimônio Cultural Imaterial? De acordo com a Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial (UNESCO, 2003), o termo deve ser entendido como:

as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. (...) se manifesta em particular nos seguintes campos: a) tradições e expressões orais, incluindo o idioma como veículo do patrimônio cultural imaterial; b) expressões artísticas; c) práticas sociais, rituais e atos festivos; d) conhecimentos e práticas relacionados à natureza e ao universo; e) técnicas artesanais tradicionais.

A maneira pela qual um museu poderia lidar com um acervo não tangível, questionamento levantado na página principal do Museu da Língua Portuguesa, pode ser verificada na obra de um de seus idealizadores – juntamente com os arquitetos Paulo e Pedro Mendes da Rocha -, o designer norte-americano de museus Ralph Appelbaum. Tal qual ocorre no Museu do Holocausto, em Washington, a concepção museológica para o Museu da Língua Portuguesa se dá por meio da imersão total, que possibilita ao visitante a experiência da sensação, por meio do emprego da tecnologia que possibilita a aplicação aos museus de inúmeros recursos cênicos. Para Appelbaum, “O design tem que ajudar a contar uma história, uma experiência única”.

Questionamentos a respeito de como seriam museus cujos acervos fossem imateriais, digitalizados e atualizáveis, têm sido levantados há muitos anos, conforme considerava Arlindo Machado (MACHADO, 1997, p.17), ao considerar a

inexistência de objetos para serem exibidos. Neste contexto, segundo o autor, toda a informação disponibilizada estaria alocada sob a forma imaterial, contida em “suportes opacos” como hologramas, CDs, HDs etc.

Tais renovações na escrita expográfica são responsáveis pela origem de processos de comunicação mais participativos, que vão muito além da exibição de objetos de coleção, abrindo espaço para a exposição de ideias, interagindo com os sentidos, com as emoções e com as memórias das pessoas que participam destas exposições (PRIMO, 2009). É justamente neste aspecto que o emprego das tecnologias da informação e da comunicação possibilitam ao Museu da Língua Portuguesa dar forma ao Patrimônio Cultural Imaterial, nos termos da Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, citado acima. Para além dos objetos, dá-se corpo e forma a conceitos até então necessariamente abstratos e intangíveis.

Cabe observar que, já no ano de 1947, André Malraux abordou a possibilidade da substituição do objeto único, apartado do público e custodiado pelos museus, por objetos decorrentes da possibilidade de reprodutibilidade técnica, valendo-se, sobretudo, da fotografia. Por meio de tal recurso, cada pessoa seria capaz de construir seu museu, partindo da ideia dos livros ou catálogos de arte (MALRAUX, 2006). Pode-se também acrescentar a este conceito a Caixa Verde, de Marcel Duchamp, obra de 1943 – anterior ainda ao museu imaginário de Malraux - na qual já se podiam constatar as possibilidades de desterritorialização dos museus, bem como da reprodutibilidade, que contesta a noção acerca do objeto autêntico e provoca o público a questionar o espaço de exposição tradicional. Com o desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação, a reprodutibilidade, por meio do tratamento digital, cede lugar ao virtual. Neste contexto, as criações de Ralph Appelbaum como o Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Holocausto têm sua origem, ainda que sob forma embrionária, nas ideias de Malraux e Duchamp, na primeira metade do século XX, sendo viabilizadas pelo advento das novas tecnologias. As ideias e não mais os objetos propriamente ditos passam a contribuir para a experiência museológica nos espaços de memória, como no caso de ambos museus relacionados acima. No Museu do Holocausto de Washington, assim como no Museu da Língua Portuguesa, ambos criações de Ralph Appelbaum, objetos cedem lugar a ideias e à imaterialidade representada pela memória coletiva.



Museu do Holocausto, Washington

O apelo aos elementos característicos da cultura de massa e à lógica estabelecida pela indústria cultural se constata pela multiplicação e pela profusão de imagens, textos e sons, oriundos de diferentes suportes relacionados às respectivas mídias. Dessa maneira, coexistem no museu arte, design, tecnologia e processos interativos ou lúdicos. A respeito da profusão de sons e imagens, é de grande importância a constatação de Maria de Lourdes Parreiras Horta ao afirmar que os museus possuem espaços de criação, sendo capazes de produzir e difundir o conhecimento, mesmo não sendo universidades, bibliotecas ou centros culturais. De igual maneira, ainda segundo a autora, também não podemos considerá-los como cinemas, casas de espetáculo ou teatro. No entanto, mesmo não sendo tudo isso, certamente admitem um pouco de cada uma dessas coisas (HORTA, 1990).

Tal abordagem corrobora com o que o pensador Guy Debord denominou como sociedade do espetáculo, na qual todos os aspectos da vida social – entre eles o lazer, a comunicação e a cultura – são permeados pela concepção espetacular, por intermédio da utilização das imagens advindas de técnicas massivas de difusão Debord (1997). A superabundância das imagens, bem como

sua sobreposição, foi objeto que questionamentos por parte de pensadores como o crítico literário Fredric Jameson, segundo o qual a capacidade reflexiva está submersa na profusão de signos que passam a ser subjetivados e concebidos como naturais (JAMESON, 1994). Tal questionamento converge para a concepção de Baudrillard, para quem durante a contemporaneidade o simulacro se sobrepõe à realidade, dando origem ao hiper-real, a pretensão de ser mais real que a realidade percebida.

Mas de fato seriam tais recursos imagéticos empregados para dar corpo ao patrimônio cultural imaterial um entreve à capacidade analítica do público? Em contraponto a tais críticas, cabe ressaltar o posicionamento de Nicolau Sevcenko, para quem o espetáculo oriundo da supervalorização do olhar decorrente do desenvolvimento tecnológico de práticas publicitárias estaria da origem da ampliação da visão como fonte de interpretação e percepção de uma realidade eminentemente inconstante. Para Sevcenko, o grande ganho adaptativo, em termos sensoriais e culturais, consiste exatamente em estabelecer nexos imediatos com os fluxos dinâmicos (SEVCENKO, 2001, p. 64-65).

No Museu da Língua Portuguesa, textos, imagens e sons permitem a conexão entre a palavra escrita e a palavra falada. Em outros termos, o encontro entre a língua em estado museal, estática e institucionalizada, e a língua dinâmica, turva e, sob o ponto de vista criativo, mais rica em seus neologismos e ambiguidades. Ao sem considerar o papel da tecnologia no processo criativo da fala, tal constatação corrobora com as asserções do pesquisador da cultura e da comunicação Martín-Barbero, para quem as tecnologias digitais, na figura do hipertexto, no qual são mesclados som, textos e imagens, possibilita uma modificação cognitiva nas condições de saber e nas figuras da razão, eliminando ou dissipando as fronteiras entre arte e ciência, bem como entre a razão e a imaginação (MARTIN-BARBERO, 2006). A lógica dos *gadgets* pode ser facilmente identificada no Beco das Palavras, sala com jogo etimológico interativo que permite ao visitante brincar com a criação de palavras, conhecendo suas origens e significados. As projeções sensíveis à ação dos usuários remente ao visor de um aparelho celular, de modo que não há instrutores para o uso dos dispositivos: deles se apropriam os visitantes, como se fosse quase instintiva a interação entre público e a obra.



Intervenção do público no espaço lúdico “Beco das Palavras”

Se por um lado os museus contemporâneos têm suas coleções disponibilizadas por meio de *gadgets*, neste contexto, uma versão atual do que foram os museus de papel, é possível afirmar que estes dispositivos tecnológicos hoje encontram-se, ao menos conceitualmente, nos espaços expositivos, influenciando a maneira como as pessoas interagem com os dispositivos.

Nestes termos, poderiam ser levantados os seguintes questionamentos: seriam os meios decorrentes da apropriação de técnicas advindas da indústria cultural e da cultura de massa capazes de transformar o público em protagonista cultural, bem como acrescentar novas possibilidades à experiência museológica?

8 DE PÚBLICO A PROTAGONISTA: A EXPERIÊNCIA CRIADORA NO MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA

Neste capítulo será abordada a maneira pela qual o público interage com os dispositivos capazes de proporcionar a experiência museológica por meio da imersão no “reino das palavras”, de maneira que tecnologia e literatura possam ser inseridas, no espaço expositivo, um mundo de possibilidades impensadas, de releituras inusitadas dos clássicos da língua de Camões. Não se limitando às releituras inclusive, resultando no processo de criação. Serão abordados os processos de apropriação da informação, analisando-se a maneira pela qual é possível a atribuição de sentido, o que faz do público uma entidade ativa capaz de não somente assimilar, mas de igual maneira inventar.

“Penetra surdamente no reino das palavras”: é com este verso de Drummond que o visitante adentra na Praça da Língua, localizada no terceiro andar do Museu da Língua Portuguesa, localidade de onde costuma iniciar o passeio, durante as visitas guiadas. Na voz do ator Matheus Nachtergaele, o poeta mineiro ganha modulações, melodia, ritmo e cadência; há repetições, inflexões múltiplas acompanhadas de projeções em telas – e para além das telas, nas paredes do Museu. À voz do ator são sobrepostas vozes diversas, de celebridades, artistas e anônimos. Ocorre o deslocamento em relação ao texto acabado do poeta. A obra é fragmentada à maneira de cada um dos recitadores. À medida em que passeia pelos diversos módulos da exposição, o visitante adentra na profusão de narrativas textuais, orais e visuais.

Carlos Drummond de Andrade prossegue com seus versos discorrendo sobre poemas que esperam para ser escritos, em estado inerte; aguardando o visitante, esperando quem ousa retirá-los de seu “estado de dicionário”. Mas o ilustre poeta de Itabira não está só: no módulo seguinte o visitante depara-se com Haroldo de Campos e um dos seus textos da série Galáxias, no qual o falante é tratado como um agente lúdico e potencializador da criação artística: “O povo é o inventa-línguas”, fazendo alusão ao poeta russo Vladimir Maiakóvski, do qual Haroldo também foi tradutor. Haroldo enaltece neste texto a capacidade criativa do falante, a fluência da

língua viva, distante do estado latente ao qual Drummond se referiu. Tal qual ocorre em Guimarães Rosa, o texto de Haroldo tem a sonoridade uma canção falada. Nas paredes, as projeções da poesia concreta são capazes de dar formas ao texto; nas vozes – entre elas a do próprio autor – a cadência e o ritmo. Sobre a voz de Haroldo de Campos, a dupla de repentistas Caju e Castanha, com o emprego da embolada, desenvolve a noção de criatividade popular abordada pelo autor. Durante a recitação, nem os repentistas e nem o poeta chegam a ser interrompidos, o que sugere a convivência entre a norma culta e o falar do povo; entre a língua-padrão e o regionalismo.

Texto, sonoridade e imagens, sob o ponto de vista da tecnologia, consistem em convergências às quais damos o nome de inovações expositivas. Entretanto, sob muitos aspectos poderiam ser um a retomada de um processo tão antigo quanto esquecido: a oralidade na leitura. A este respeito, discorre o ensaísta argentino Alberto Manguel, em sua obra *Uma história da leitura* (MANGUEL, 1997) ao abordar o período entre os séculos IV e XIII, durante o qual texto e som eram tidos como algo indissociável, em que o leitor era mais que uma voz – era o autor ausente, sendo mais que um suporte sonoro à palavra escrita. A leitura individual, tal qual a percebemos hoje, com a mais perfeita naturalidade, não era a prática recorrente naquela época. A biblioteca, hoje concebida como local de leitura silenciosa, conforme afirma Manguel, era um espaço de muitas vozes e, portanto, de uma experiência coletiva de recepção e apropriação. Neste aspecto, o Museu da Língua Portuguesa representa um processo de ruptura e continuidade, do reencontro da palavra escrita com seu signo sonoro, momento no qual o público é mais que apreciador, conforme enfatizado pelo curador José Wisnik.

Mas de que maneira se dá este encontro? Como ocorre o deslocamento da obra de seu contexto original e sua posterior apropriação por quem a lê? Uma partida para uma possível resposta a esta indagação encontra-se no prefácio da professora Leyla Perrone-Moisés à obra *O rumor da língua* (BARTHES, 2004, p. XIV). No entendimento de Perrone-Moisés, a literatura, para Barthes, torna-se um saber ao qual só se tem acesso pela produção de um novo texto: texto mental da leitura, texto transformado em nova obra literária, ao qual o sujeito não preexiste como sujeito-que-sabe, mas na produção pela qual o sujeito cria e recria, numa significância infinitamente aberta. No Museu da Língua Portuguesa, voltando ao exemplo de Haroldo de Campos, o texto mental é criado nas esferas visual, por meio

da poesia concreta projetada nas paredes do museu, e na sonoridade da obra. O emprego da tecnologia possibilita mais que a apreciação. Por meio dela, o texto mental já não é o texto de Haroldo (ou de Drummond, ou de Guimarães Rosa, ou de Amado): é a produção do visitante-autor. Antes observador e agora protagonista.

A presença da tecnologia nos ambientes de exposição é capaz de influenciar conceitos como espaço e tempo. Por intermédio das tecnologias da informação e da comunicação é possível que o público se aproprie da produção literária, a ela atribuindo novos significados por intermédio das possibilidades oriundas das inovações tecnológicas. É possível constatar a maneira pela qual autores tão distantes social e cronologicamente do público puderam ser apropriados, sendo sua obra permeada por sua condição social, de gênero e geração daqueles que fazem parte das exposições. É emblemático o exemplo encontrado no insólito encontro que se dá entre o poeta barroco Gregório de Matos Guerra e o rapper Rappin Wood. No poema Epigrama, a crítica às instituições falidas pela corrupção, pelo descaso com necessitados e pela má gestão, soa como uma composição atual, tanto sob o ponto de vista do conteúdo quanto da forma. De fato, trata-se de uma nova composição, uma vez que as possibilidades do texto, segundo Barthes, permite considerá-lo um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escrituras variadas: "o texto é um tecido de citações, oriundas dos mil focos da cultura" (BARTHES, 2004,p.62).

Ao observar a interação entre a obra exposta e o público, podemos tratar a produção de significado na experiência museológica como prática coletiva, de igual modo permeada por outras práticas sociais que ocorrem por intermédio de interações entre os agentes presentes na exposição. Assim, o anseio de se compreender ou descobrir o que um artista teria desejado comunicar com uma obra configura-se como uma espécie de jogo, em uma prática flexível e prazerosa, propiciada pelo diálogo no qual estão presentes o público, o museu e o artista. Por este motivo, a referida leitura das intenções do artista é capaz de agregar elementos que tenham como origem o compartilhamento de experiências (DABUL, 2008).

Os "mil focos de cultura" aos quais Roland Barthes se refere, levados ao contexto dos museus, convergem em direção às proposições apresentadas durante a Mesa Redonda de Santiago do Chile, de 1972. A sociedade e a multiplicidade de culturas que a integram é capaz de trazer uma diversidade repertórios que irá proporcionar, à medida que a sociedade interage com as obras presentes nas

exposições, não apenas versões inusitadas de criações artísticas existentes (as releituras), como à primeira vista se poderia inferir. Trata-se de, conforme afirma Teixeira Coelho (COELHO, 2008), ao fazer alusão a Montesquieu, de um dos mais eminentes aspectos da cultura: a ampliação da esfera da presença do ser. Ampliação e não acúmulo de repertório; para além da instrução, a criação e as possibilidades delas decorrentes. Sociedade e museus interagem em uma relação na qual já não se pressupõe hierárquica na qual sociedade e locais de exposição interagem em relação dialética na qual são mutuamente capazes de se modificar.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise histórica acerca trajetória dos espaços de exposição foi capaz de nos proporcionar elementos pelos quais se possibilitou compreender a relação – ou sua ausência– entre sociedade e museu, ao longo dos séculos, sobretudo no período posterior aos decretos decorrentes da Revolução Francesa, passando por experiências inovadoras do final do século XIX, pelo novo paradigma de espaço expositivo representando pelo Museu de Arte Moderna de Nova York até que se chegasse aos museus na Contemporaneidade, analisando-os sob seus aspectos institucionais e sociais em relação às possibilidades oriundas das novas tecnologias empregadas nos museus. A partir de então, constatou-se que as tecnologias da informação e da comunicação representam uma forma de pensar que já não é mais de natureza linear, como o texto escrito. Pelo contrário: o conceito de hipertexto permeia as novas formas de organização e exposição nos museus.

Partindo-se desta constatação, verificou-se a importância das tecnologias da informação e da comunicação no Museu da Língua Portuguesa, possibilitando mais que visibilidade a seu acervo de natureza imaterial, considerando-se que as referidas tecnologias transformaram uma experiência estritamente individual, tal qual a leitura silenciosa, viesse a ser uma experiência coletiva, que contribui para a integração entre o público e o museu e que não mais restringe o papel do público à condição de expectador, tornando-o também participante, um protagonista e criador. Verificou-se que lógica dos *gadgets* caracterizam-se pela instantaneidade, pela reprodutibilidade e pela rapidez pela qual o público tem acesso à informação e com ela se identifica. Além de ser uma interface instigante para os espaços de exposição, esta concepção também possibilita a realização de intervenções dos visitantes no museu, abrindo espaço para experiências de natureza sensorial e criativa, permitindo, por meio da mediação representada pelos dispositivos, a apropriação por meio da qual decorre o protagonismo cultural.

Durante a realização do trabalho, houve dificuldades entre se dissociar a ideia de lazer do real significado da presença do elemento lúdico no Museu da Língua Portuguesa, pois entender o modo como a interação entre museu, exposição, arte e sociedade demanda a assimilação de conceitos oriundos de

diferentes áreas do conhecimentos, não se limitando à arte e à museologia, mas também à análise de questões cognitivas abordadas pela filosofia, psicologia e sociologia. A referida tarefa foi tão árdua quanto prazerosa, pois possibilitou que tivesse maior contato com autores com os quais não necessariamente nos deparamos durante a graduação. Outra dificuldade foi escrever, ter de colocar em ordem lógica algo que apenas aparentemente, tendo visitado o museu e realizado as leituras, seria simples; de fato não o foi. Compreender conceitos e, mais do que compreendê-los, fazer que com a obra de diferentes autores “conversem” não foi de fato uma tarefa fácil. Entretanto, penso que definitivamente tais associações puderam contribuir, ainda que minimamente, para que se mude a percepção que se tem do museu como repositório, o museu-estoque. Que se possa conceber, ainda que tardiamente, que os espaços de exposição também são instigantes, provocadores e importantes aliados responsáveis pela construção e pelo socialização do conhecimento em nossa sociedade.

10 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor. Prisms. MIT Press, Paperback edition, 1983. Artigo: “Valéry Proust Museum”. Tradução de Prismen [1967] por Samuel Weber.

ALMEIDA, Maria Mota. Mudanças Sociais/Mudanças Museais- nova museologia/nova história- que relação?. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 1996. Cadernos de Sociomuseologia, (5). P.112.

AUERBACH, Jeffrey. The Great Exhibition of 1851: A Nation on Display. New Haven: Yale University Press, 1999.

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte. São Paulo: Perspectiva: Porto Alegre: Fundação lochpe, 1991.

BARTHES, Roland. O rumor da Língua; prefácio Leyla Perrone-Moisés; Tradução Mario Laranjeira. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004. (coleção Roland Barthes).

BENJAMIN, Walter, A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica IN Benjamin, Obras Escolhidas, S.P., Brasiliense, 1987

CARVALHO, Ana. Os museus e o Património Cultural Imaterial. Algumas Considerações. Artigo baseado em dissertação de mestrado defendido pela autora na Universidade de Évora. Disponível em:

<<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/8935.pdf>>. Acesso em: 20/10/2013.

COELHO, Teixeira. A cultura e seu contrário: cultura, arte e política pós-2001. São Paulo, Iluminuras, 2008, Itaú Cultural

COELHO, Teixeira. O que é ação cultural. São Paulo, Brasiliense, 2008. 94 p. Primeiros passos. 4a. reimpressão da 1a. edição de 1989

DABUL, Lígia. Museus de grandes novidades: centros culturais e seu público. Horiz. antropol. 2008, vol.14, n.29. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832008000100011&script=sci_arttext.

Acesso em: 17/11/2013

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

Diderot, Denis. D'Alembert, Jean Le Rond. Encyclopedie, ou dictionnaire raisonne des sciences, des arts et des metiers, par une societe des gens de lettres. New York, Pergamon Press, 1969. 5v.

GROSSMANN, Martin. O Anti-Museu. Texto anteriormente publicado em: Revista de Comunicações e Artes, São Paulo, v. 24, p. 5-20, 1991

GROSSMANN, M. (Org.); MARIOTTI, G. (Org.). Museu Arte Hoje. 1. ed. São Paulo: Hedra, 2011. v.1. 226 p.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras. O processo de comunicação em museus. Cadernos. Museológicos, Rio de Janeiro, n. 1, p. 65-90, 1989

HUYSSSEN, Andreas. Memórias do Modernismo, Rio de Janeiro. Editora UFRJ, 1997.

ICOM - The International Council of Museums- ICOM.

Disponível em:< <http://icom.museum>>. Acesso em: 14/11/2013

ICOM. The Museum in the Service of Man: today and tomorrow. (The papers from the Ninth general Conference of ICOM). Paris: 1972.

IPHAN - Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Disponível em:

< <http://portal.iphan.gov.br>>. Acesso em: 14/11/2013

JULIÃO, Letícia. Apontamento sobre a História do Museu. Cadernos de diretrizes Museológicas, 2006 p.19-31. Disponível:

<http://www.cultura.mg.gov.br/files/Caderno_Diretrizes_I%20Completo.pdf>. Acesso em 19/11/2013

LARA FILHO, Durval. Modos do Museu: entre a arte e seus públicos. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2013. 223 p. Doutorado em Prog. de pós-graduação em Ciência da Informação. Universidade de São Paulo - Escola de Comunicações e Artes.

LEWIS, Geoffrey. O Papel dos Museus e o Código de Ética Profissional. IN Boylan, Patrick J. (ed). Como Gerir um Museu: Manual Prático. ICOM, 2004

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Campinas, SP: Papyrus, 1997

MANGUEL, Alberto. Uma história da leitura. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MELLO, Janaina Cardoso de. O Museu da Língua Portuguesa como Espaço de Ensino-Aprendizagem. Interdisciplinar. Ano 5, v. 12, jul-dez de 2010 – ISSN 1980-8879, p. 127-138. Disponível em:

http://200.17.141.110/periodicos/interdisciplinar/revistas/ARQ_INTER_12/INTER12_10.pdf. Acesso em: 12/11/2013

NASCIMENTO, Sylvania Sousa do ; VENTURA, Paulo César Santos. Mutações na construção dos museus de ciências. Pro-posições, vol I2, número 1 (34), março. p.126-138. 2001.

NORA, Pierre. Entre Memória e História: a problemática dos lugares, In: Projeto História. São Paulo: PUC, n. 10, pp. 07-28, dezembro de 1993.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. Infoeducação: saberes e fazeres da contemporaneidade. In: LARA, Marilda Lopes G. de; FUJINO, Asa; NORONHA, Daisy Pires (Org.). Informação e contemporaneidade: perspectivas. Recife: NÉCTAR, 2007. p. 47-96.

PIERUCCINI, Ivete. Ordem informacional dialógica: mediação como apropriação da informação. Disponível em: < <http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT3--159.pdf>>. Acesso em: 04/11/2013

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

SANTIAGO, Rodrigo Peronti. (2007). Memória e patrimônio cultural em ambientes virtuais. 2007. 150p. Dissertação (Mestrado). Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2007.

SANTOS, Anderson Pinheiro (org.). Diálogos entre Arte e Público: cadernos de textos. Recife: Fundação de Cultura Cidade de Recife, 2010. Volume 3: Acessibilidade Cultural: o que é acessível e para quem?
Disponível em: <<http://www.divshare.com/download/15188990-bc9>>. Acesso em 10/11/2013.

SARMENTO, João. O Evolucionismo Cultural e o Planejamento Urbano e Regional. Texto publicado pela Universidade de Uminho-Portugal, 2004.
Disponível em: < <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/4678/1/Gwp-Educ-n2-net.pdf>>. Acesso em 23/11/2013.

SEVCENKO, Nicolau. A corrida para o século XXI – No Loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia da Letras, 2001.

SUANO, Marlene. O que é museu. São Paulo: Brasiliense, 1996.