

Bianca Manzon Lupo

*a*

ARQUITETURA, ACERVO E  
PÚBLICO NO MUSEU  
CONTEMPORÂNEO

032

pós-

### RESUMO

A análise do processo de transformação do espaço do museu a partir da ampla utilização de recursos tecnológicos, cenográficos e interativos, garantindo a aproximação do grande público a partir de artifícios como projeções, vídeos e terminais multimídia, consiste no objetivo principal deste artigo. Dentro desse contexto, três exemplos significativos são trazidos para subsidiar as reflexões propostas: o Museu da Língua Portuguesa (São Paulo, 2006), o Museu do Futebol (São Paulo, 2008) e o Museu do Cinema (Turim, 2000). Os casos escolhidos foram considerados como representativos da utilização de tecnologia expográfica para o tratamento de temas imateriais. A grande difusão dos recursos cenográficos e interativos abre novas possibilidades no âmbito da preservação patrimonial, levando a um processo de desmaterialização do acervo e estabelecendo novas relações entre público e espaço arquitetônico. Nesse sentido, busca-se responder às seguintes perguntas: que possibilidades surgem a partir da relação entre público, espaço e novas tecnologias? É possível pensar na formação de um campo de experimentação artística autônomo? Qual o papel da arquitetura nesse contexto? Deste modo, o artigo se estruturará a partir dos enfoques: arquitetura, acervo e público, visando à compreensão das novas questões que se colocam para os museus na contemporaneidade.

### PALAVRAS-CHAVE

Museu (arquitetura). Tecnologia da comunicação. Exposições museológicas. Museografia.

DOI: [HTTP://DX.DOI.ORG/10.11606/ISSN.2317-2762.v24i42p32-45](http://dx.doi.org/10.11606/ISSN.2317-2762.v24i42p32-45)

Pós. R. Progr. Pós-Grad. Arquit. Urb. FAUUSP, São Paulo, v. 24, n. 42, p. 32-45, 2017

# ARCHITECTURE, COLLECTION AND PUBLIC IN CONTEMPORARY MUSEUM

pós- | 033

## ABSTRACT

The article's main objective is to study the changes in the museum space in contemporaneity, due to the general use of technological, scenographic and interactive resources, such as videos and multimedia activities, attempting to improve the communication channel between institution and its public. Then, three examples of museums have been selected to enrich the reflection: The Museum of the Portuguese Language (São Paulo, 2006), The Football Museum (São Paulo, 2008) and The Museum of Cinema (Turin, 2000). The three museums chosen represent the use of new technologies for the exhibition of the intangible heritage in recent decades. Looking at these museums, it is possible to see new possibilities opened for the heritage preservation. New relations between public, museum collections and architectural space are possible. For this purpose, this article will try to answer the following questions: what are the new possibilities offered by the relation between architecture and new technologies? Could we think about a new place for artistic experimentation? What is the architecture's role due to the collection's dematerialization and the massive use of technological resources? Therefore, three main points will be developed: architecture, collection and public, trying to understand the contemporary museum's new problematics.

## KEYWORDS

Museum (architecture). Communication technology. Exhibition design. Museography.

ARQUITETURA, ACERVO E PÚBLICO NO MUSEU  
CONTEMPORÂNEO

Sedução e entretenimento do público, a partir da utilização de recursos cenográficos e interativos em museus, vêm sendo estratégias comumente utilizadas na contemporaneidade. Podemos citar o uso de projeções, arquivos de áudio e vídeo, telas que respondem ao toque, espetáculos de luz e som, ambientação e criação de cenários como elementos fundamentais que constituem uma gama de opções para articulação e composição dos espaços expositivos. Esses recursos formam um novo léxico de soluções utilizadas para a transmissão do discurso museológico e abrem novas possibilidades no âmbito da preservação patrimonial.

As mudanças de paradigma associadas à incorporação de recursos tecnológicos e interativos no espaço expositivo se associam à desmaterialização dos acervos museológicos – conforme a questão da reprodutibilidade técnica enunciada por Walter Benjamin ([1936] 2013, p. 91) e o conceito de “museu imaginário” desenvolvido por André Malraux ([1947] 2000). Embora seja paradoxal, a crise do objeto como fonte de valor não conduziu ao desaparecimento ou perda de importância das instituições museológicas. Pelo contrário, após as duas guerras mundiais que marcaram o século, a preocupação com a preservação patrimonial, tutela e difusão de bens culturais cresceu consideravelmente de importância. Esse crescimento foi acelerado pelo desenvolvimento dos meios de comunicação de massas que ampliam continuamente as possibilidades de difusão cultural em larga escala e é impulsionado pelo crescente turismo de massas (HARVEY, 2013).

A incorporação do museu à cultura de massas, assumindo características de produto cultural da sociedade do consumo (BAUDRILLARD, 2011), apropria-se de um contexto em que a produção cultural partilha das lógicas próprias da produção de mercadorias, objetivando e incentivando a constante inovação por meio da experimentação estética. A assimilação do caráter espetacular e midiático ao âmbito patrimonial leva ao estabelecimento de novas relações entre “o museu como lugar de espetacular *mise-en-scène* e operações *exuberantes*” (HUYSSSEN, 1995, p. 14, tradução nossa), os objetivos da preservação e conservação patrimonial e sua relação com o público de massas.

A própria aceleração do processo de musealização, associada a conceitos como “*museummania*” ou “*boom de museus*” (HUYSSSEN, 1995), abre espaço para a incorporação de diferentes questões na concepção e estruturação de espaços expositivos, abrangendo novos temas como objeto do olhar museológico – e incluindo, por exemplo, a questão do patrimônio cultural imaterial. Alguns documentos de relevância, como a *Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial* (UNESCO, 2003b) e a *Carta sobre la preservación del patrimonio digital* (UNESCO, 2003a) sinalizam uma ampliação no conceito de “patrimônio cultural”,<sup>1</sup> implicando também um alargamento no conceito de “objeto museológico”.

Tal situação demonstra uma significativa mudança do ponto de vista dos princípios que orientam a formação das instituições museológicas, possibilitando que bancos de dados digitais, frequentemente associados à

<sup>1</sup> É possível perceber a ampliação do conceito de patrimônio cultural ao analisar comparativamente resoluções da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), sobretudo a *Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural* (1972) em relação à *Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial* (2003b).

expografia tecnológica interativa, assumam o papel de objeto museológico. Particularmente para museus que se dedicam à preservação do patrimônio imaterial esse processo de transformação é relevante, permitindo a ação colecionista, investigativa e expositiva de elementos intangíveis – tais como sons, vídeos, trechos de músicas, depoimentos, narrativas orais, etc.

Para além do aspecto comunicacional, vale destacar que a ampla utilização de recursos cenográficos e interativos demonstra transformações ainda mais profundas no âmbito museológico em andamento nas décadas recentes. Neste estudo, pretende-se avaliar as implicações espaciais das novas relações que se estabelecem entre arquitetura, acervo e público, propiciadas pelo uso de recursos cenográficos e interativos no museu contemporâneo. Para tanto, partiu-se de um levantamento executado com o objetivo de localizar os principais casos de montagens recentes em museus, no Brasil e no mundo, que se utilizaram de tecnologia expográfica para o tratamento do patrimônio imaterial. Dentre os resultados alcançados, pode-se citar a Casa da Música (Viena, 2000), o Museu do Cinema (Turim, 2000), o Museu do Terror (Budapeste, 2002), o Museu dos Transportes Londrinos (Londres, 2005), o Museu da Língua Portuguesa (São Paulo, 2006), o Museu do Futebol (São Paulo, 2008) e o Museu do Fado (Lisboa, 2008).

A partir desse levantamento, foram selecionados três casos de referência para guiar a análise proposta: o Museu do Cinema (Turim, 2000), o Museu do Futebol (São Paulo, 2008) e o Museu da Língua Portuguesa (São Paulo, 2006), considerados como exemplares representativos em relação ao conjunto avaliado por sintetizarem características presentes nos demais casos preliminarmente observados. O artigo em questão se apresenta como um ensaio sobre casos e soluções que contribuem ao debate atual, considerando a importância da análise comparativa para permitir uma abordagem crítica das transformações em andamento nas décadas recentes.

Os exemplos mostram, portanto, a diversificação do programa arquitetônico no espaço museológico, constituindo verdadeiros centros de entretenimento e assumindo características de produto cultural relacionado às sociedades de massas – sendo absolutamente populares e amplamente visitados nos últimos anos. O Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Futebol estão entre os cinco mais visitados de São Paulo em 2014.<sup>2</sup> Por sua vez, em 2008, o Museu do Cinema figurou entre os quinze mais visitados da Itália (VAVASSORI, 2009, p. 10).

O fato de a comunicação com o público estar no centro da ação museológica contemporânea altera profundamente a concepção do *design* de exposições, que adquire características estéticas e artísticas próprias, modificando a percepção e a relação com o espaço arquitetônico e também com o acervo de objetos – o qual não é mais indispensável para a formação de uma instituição dessa natureza, como demonstram os casos brasileiros analisados.

Tanto o Museu da Língua Portuguesa como o Museu do Futebol usam a experimentação expográfica como elementos principais da formação institucional, não se associando a políticas sistematizadas de aquisição de acervos materiais. Deste modo, os recursos tecnológicos se responsabilizam pela transmissão do discurso institucional, dispensando a existência de coleções materiais e conformando casos de museus sem-acervo, formados por bancos de

dados digitais e multimídia. Assim, surgem novas formas de se lidar com a questão da preservação patrimonial, a partir de arquivos digitais – como apresenta a *Carta sobre la preservación del patrimonio digital* (UNESCO, 2003a). Conforme o trecho:

*Materiais digitais podem ser textos, bancos de dados, imagens fixas ou em movimento, registros sonoros, materiais gráficos, programas e páginas da internet. Eles são frequentemente efêmeros, e sua conservação requer um trabalho específico no que se refere a sua produção, manutenção e gerenciamento.* (UNESCO, 2003a, p. 80, tradução nossa)

O cenário exposto demonstra uma mudança significativa do ponto de vista dos princípios que orientam a formação das instituições museológicas, de acordo com o trecho publicado pela revista do *International Council of Museums* (ICOM):

*Nos últimos vinte anos, os museus, que foram originalmente as instituições dedicadas a pesquisar, documentar e conservar os acervos, tornaram-se centros culturais com atividades que se estendem muito além de sua missão original. Hoje em dia, os museus oferecem mais serviços à comunidade, ao público que eles desejam atrair e aos visitantes. [...] Junto ao crescimento do número de visitantes dos museus, o público também se tornou muito mais diverso e exigente, esperando ver objetos incomuns apresentados de maneira atrativa e inovadora.* (HERREMAN, 2003, p. 1, tradução nossa)

Desta maneira, o artigo visa a refletir sobre as mudanças trazidas pela utilização de novas mídias expográficas e recursos cenográficos com o objetivo de estimular a participação do público por meio da proposição de atividades lúdicas e interativas. Coloca-se, então, alguns questionamentos: qual seria o papel da arquitetura em um contexto em que ocorre a desmaterialização do acervo museológico em paralelo à ampla utilização de recursos tecnológicos? Que possibilidades surgem a partir da relação entre arquitetura e novas tecnologias expográficas? É possível pensar na formação de um campo de experimentação artística autônomo nesse sentido?

Logo, três campos de investigação guiarão as reflexões propostas para este artigo: como se configuram as novas relações entre museu e público; de que maneira se lida com a questão da desmaterialização do acervo museológico; e que papel assume a arquitetura nesse contexto. Portanto, o texto se estruturará a partir dos enfoques: arquitetura, acervo e público, visando à compreensão das novas questões que são levantadas em relação aos museus na contemporaneidade.

## ESTETICIDADE, PERCEPÇÃO E PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO

A estetização do discurso e o uso de recursos *high tech* possuem como objetivo facilitar a mediação, a comunicação e o diálogo entre o museu e o público, tornando as instituições cada vez mais atraentes e expandindo seu raio de influência. Insere-se, portanto, na proposta de fazer do museu um espaço lúdico e voltado não só à cultura, mas também ao lazer, diversão e entretenimento. Para tanto, é notável a ampla utilização de recursos como

monitores, projetores, telas interativas e de uma série de itens que se tornaram indispensáveis e praticamente obrigatórios tanto em museus novos, como nos já existentes.

Pode-se observar um conjunto de autores que associam a presença massiva dos dispositivos tecnológicos no espaço expositivo a: conteúdos superficiais e ocasionalmente desatualizados; um excesso de didatismo; características que perpassam a formação de espaços de entretenimento, simulação e ficção (BAUDRILLARD, 1991); necessidade de constante atualização dos conteúdos; altos custos de manutenção dos equipamentos; e alimentação de um “consumismo desenfreado” graças à demanda por recursos tecnológicos (OLIVEIRA, 2014, p.12). Por vezes, a proliferação de recursos expográficos – telas, vídeos, painéis, cenários, luzes, projeções etc. – pode transmitir impressão de superficialidade em termos de conteúdo. Trata-se de uma abordagem que privilegia o conforto e o prazer, em detrimento do estímulo ao aprofundamento crítico, por exemplo, associando-se a um discurso que alude a parques temáticos e a outros espaços de entretenimento contemporâneos, nos quais as sensações e reações dos visitantes já são premeditadas. Tais questões se relacionam a processos comuns na produção da arquitetura contemporânea, fazendo recordar o conceito de “*junkspaces*” (KOOLHAAS, [2000] 2013, p. 105).

Por outro lado, também pode ser destacada uma vertente que considera aspectos positivos relacionados ao uso das novas tecnologias no espaço expositivo, associando-a aos “*avanços tecnológicos, à hipermodernidade e à liberdade individual de escolha, à autodeterminação do indivíduo e também aos anseios de popularização e democratização do conhecimento*” (JENSEN, 2003, p. 1, tradução nossa). Manuel Castells (2011a, p. 11) destaca as novas possibilidades suscitadas pela incorporação da hipertextualidade na esfera museológica, ao viabilizar a criação de sistemas de comunicação individualizados, que podem ser observados tanto do ponto de vista da navegabilidade em dispositivos “interativos”, quanto da própria fruição espacial e constituição de percursos personalizados no decorrer da visita.

O formato multimídia amplamente utilizado nas exposições contemporâneas cria novas relações entre objeto, linguagem expográfica e espaço, constituindo a exposição a partir de um “*laminado de mídias razoavelmente independentes*” (DAVALLON, 2010). Assim, os códigos de comunicação utilizados pelo museu se aproximam fortemente do modo de organização virtual, permitindo que o visitante acesse conteúdos em múltiplos *layers* sobrepostos de informação.

Além das tecnologias digitais amplamente utilizadas como elemento mediador da visita, também vale destacar o uso de mídias móveis, aplicativos e dispositivos usados dentro e fora dos museus – *mobile tags*, *QR Codes*, aplicativos para *iphones*, *ipads* e *androids* – sem deixar de mencionar, é claro, os *websites* institucionais. Nesse sentido, as possibilidades de relação entre o público e o museu são fortemente ampliadas, permitindo o acesso a conteúdos museológicos em qualquer lugar e extrapolando, desta maneira, os limites físicos do próprio museu.

Por sua vez, a arquitetura também pode estimular a livre escolha do visitante. Esquemas de circulação não-dirigida, adotados por sistemas curatoriais

descontínuos, abertos ou não-lineares, permitem ao visitante circular livremente pelo espaço. Nesse sentido, o olhar para os estudos de caso levantados para análise permite comparar uma variada gama de soluções adotadas. Tanto o Museu da Língua Portuguesa, como o Museu do Futebol, apresentam esquema de circulação dirigida. Alguns espaços em seu interior, contudo, possibilitam a execução de várias atividades concomitantes e permitem a livre escolha do percurso dos visitantes. A sala “Palavras Cruzadas”, por exemplo, articulava propostas como a “Grande Galeria”, a “Linha do Tempo” e o “Mapa dos Falares”. Já a sala “Jogo de Corpo” associa atividades como “Chute a Gol”, campos virtuais e projeção de vídeos. Por outro lado, o Museu do Cinema adota esquema de circulação não-dirigida, com destaque para a “Sala do Templo”, espaço que articula o acesso a todos as áreas expositivas do museu – as capelas com cenários dos gêneros cinematográficos, a escada helicoidal e o elevador panorâmico. Em todos os casos, verifica-se a alternância de espaços que condicionam o percurso do visitante, em contraposição a espaços que estimulam a capacidade do visitante de determinar seu próprio percurso.

### OS DESAFIOS DO PROCESSO DE DESMATERIALIZAÇÃO DO ACERVO

A utilização de recursos cenográficos e interativos pode se responsabilizar integralmente pela transmissão do discurso museológico, não necessariamente associado à existência de uma coleção de objetos, como ocorre no Museu da Língua Portuguesa e no Museu do Futebol. Trata-se, portanto, de uma abordagem que coloca em xeque a ideia de “museu relicário” ou “museu depósito”, entendido como aquele que reúne objetos dotados de valores como unicidade e autenticidade. O próprio surgimento dos meios de comunicação de massas, como fotografia e cinema, permite novas formas de apropriação do objeto artístico e o destitui de sua sacralidade ao passo que se torna reproduzível (BENJAMIN, 2013).

Nesse sentido, é possível recordar o conceito de “museu imaginário”, trabalhado por André Malraux ([1947] 2000), o qual permitiria a reunião de infinitas obras de arte distintas em um mesmo espaço virtual, possibilitando a livre-associação entre elas e rompendo fronteiras espaço-temporais. Tal conceito se torna cada vez mais presente no espaço museológico contemporâneo, que frequentemente evoca obras que não estão presentes fisicamente por meio de fotografias ou vídeos, ampliando as camadas de informação às quais o visitante tem acesso.

Contudo, proponho a execução do seguinte questionamento: será mesmo possível abandonar a existência de um acervo material em um museu? Quais as consequências dessa opção em relação à preservação patrimonial? Para problematizar a questão da transformação de temas em acervos, a partir da supressão da materialidade como suporte da instituição museal, segue o trecho:

*Ainda que possamos e devamos transcender os limites da corporalidade e da materialidade, somos corpo e matéria também e estamos mergulhados*

*em um universo de coisas físicas. Eliminar o acervo no horizonte do museu é comprometer uma das possibilidades mais eficazes de consciência e compreensão dessa dimensão visceral de nossas vidas.* (MENESES, 2000, p. 5)

Deste modo, verifica-se que a questão do acervo não trata apenas de uma demanda por culto a objetos, mas da própria preservação das coleções enquanto documentos e fontes de informação. Torna-se evidente o perigo de se colocar questões como materialidade e corporalidade em um segundo plano, principalmente em instituições cujo fundamento está na preservação patrimonial.

<sup>3</sup> Ver: <www.museocinema.it>. Acesso em 20 Out 2015.

<sup>4</sup> Para mais informações, ver VERGERIO, 2002 e CAMPAGNONI; PACINI, 2008.

<sup>5</sup> Ver: <www.museudalinguaportuguesa.org.br>. Acesso em 10 Out 2015.

<sup>6</sup> Palestra do arquiteto Pedro Mendes da Rocha no Workshop Internacional Arquitetura e Técnicas Museográficas (ICAMT), em São Paulo, em novembro de 2016.

<sup>7</sup> Ver: <www.museudofutebol.org.br>. Acesso em 20 Out 2015.

<sup>8</sup> Palestra do designer expográfico Felipe Tassara no Workshop Internacional Arquitetura e Técnicas Museográficas (ICAMT), em São Paulo, em novembro de 2016. Segundo ele, as conversas iniciais para a formação do Museu do Futebol estavam direcionadas no sentido de compor uma coleção museológica a partir de acervos materiais. Entretanto, uma série de inviabilidades técnicas levaram o Museu a optar pela expografia tecnológica como pilar fundamental de estruturação institucional, tendo em vista a experiência precedente do Museu da Língua Portuguesa.

<sup>9</sup> Camisa utilizada por Pelé na final da Copa de 1970, cedida em regime de comodato ao Museu do Futebol, em exibição na exposição permanente do Museu.

Nesse sentido, faz-se necessário observar que os processos de formação institucional dos três casos em questão apresentam diferenças significativas. O Museu do Cinema<sup>3</sup> (2000) se originou de uma coleção de objetos, composta por filmes, aparelhos, objetos de arte, fotografias, revistas, máquinas, manifestos e materiais publicitários, na década de 1940, por iniciativa de Maria Adriana Prolo; e aberto ao público em 1958.<sup>4</sup> Em 2000, o cenógrafo suíço François Confino executou o projeto de remontagem cenográfica do Museu do Cinema, transferido para o edifício da Mole Antonelliana, a partir de projeto dos arquitetos Gianfranco Gritella e Antes Bortolotti.

Por sua vez, o Museu da Língua Portuguesa<sup>5</sup> (2006) nasceu de uma proposta de museu sem-acervo, na qual os esforços de pesquisa executados giravam em torno de atividades como coleta de depoimentos, entrevistas, vídeos, filmes, etc. O escritório Ralph Appelbaum Arquitetos Associados desenvolveu projeto de expografia para a implantação do museu no edifício da Estação da Luz, a partir de projeto dos arquitetos Pedro e Paulo Mendes da Rocha. Tal experiência foi considerada pioneira quando executada, endossando os debates em andamento sobre as potencialidades do uso de recursos digitais como bases de formação das instituições museais (informação verbal).<sup>6</sup>

No caso do Museu do Futebol<sup>7</sup> (2008), projetado pelo arquiteto Mauro Munhoz e com *design* expográfico de Daniela Thomas e Felipe Tassara, essas questões foram levadas em conta nos debates iniciais acerca da criação institucional. Em um primeiro momento, cogitou-se a aquisição de acervos relacionados à memória do futebol, embora a opção final tenha sido adotar uma abordagem semelhante à experiência do Museu da Língua Portuguesa, desassociada de coleções materiais (informação verbal).<sup>8</sup> Entretanto, há reminiscências do processo de debate sobre a incorporação de acervos materiais ao museu, que podem ser vistas em alguns itens pontuais colocados em exibição, sendo o principal deles a camisa do Pelé.<sup>9</sup> A exibição desse item, descontextualizada do pertencimento a um acervo museológico, demonstra certa “*indefinição sobre as linhas de acervo institucional, gerando dificuldades para a delimitação da política de acervo*” (BRUNO, 2010, p. 52).

Tanto no Museu da Língua Portuguesa como no Museu do Futebol, os esforços de pesquisa executados giram em torno de atividades como coleta de depoimentos, entrevistas, vídeos, filmes etc. Tal estratégia se orienta em sentido diametralmente oposto a políticas de aquisição e manutenção de acervos materiais. Por sua vez, o Museu do Cinema nasceu de uma coleção de

objetos relacionados à memória do cinema, sendo que a montagem cenográfica foi uma intervenção posterior.<sup>10</sup>

Seguindo a discussão sobre museus sem-acervo, colocam-se algumas questões principais: qual seria o significado de um museu que se alimenta exclusivamente de um banco de dados digital? O acervo digital designa, de fato, um campo de ação museológica?

Em termos de preservação patrimonial – sobretudo no que se refere ao patrimônio digital – a obsolescência rápida de equipamentos, programas eletrônicos e mídias digitais gera perigos evidentes para a sua preservação (UNESCO, 2003a, p. 86), associados aos altos custos operacionais relativos a esses equipamentos. Essa questão se coloca tanto em termos de pesquisa para a formação de bancos de dados, quanto de atualização e revisão constante dos conteúdos apresentados pela expografia, configurando-se como um desafio para a gestão dos três museus analisados.

Entretanto, a desassociação dos museus de acervos materiais também pode ser interpretada para além dos riscos de desatualização ou obsolescência. Nesse sentido, vale ressaltar que *“o incêndio sofrido pelo Museu da Língua Portuguesa não provocou perdas em termos de acervo”* (PRADO, 2015, p. 1), causando a situação a princípio contraditória em um espaço museal em que a perda do edifício por catástrofe não implica necessariamente em uma perda de coleções, dado que, conforme veiculou a mídia na ocasião:

*Diferentemente de outros centros culturais tradicionais, o espaço não tem acervo tombado. É conhecido principalmente pela memória de suas exposições e material digital. [...] A maior parte do material de pesquisa e roteiros tem cópia digital e pode ser recuperada por meio de backups.* (PRADO, 2015, p. 1).

O referido incêndio também trouxe à tona a problemática do edifício encarado como objeto museológico. Conforme veiculou a mídia em 2016, *“a maior perda é arquitetônica”* (PRADO, 2015, p. 1). Logo, se por um lado o acervo digital do Museu é passível de recuperação, por outro, a Estação da Luz encarada como *“uma grande criação pelo seu valor histórico e artístico, depositária de numerosas estratificações do conhecimento e da memória coletiva”* (KÜHL, 2008, p. 183), não pode ser recuperada na sua integralidade, mesmo considerando as propostas em andamento para sua reconstrução.<sup>11</sup>

## O PAPEL DA ARQUITETURA E SUAS POTENCIALIDADES ARTÍSTICAS

Deste modo, a arquitetura e a própria presença do edifício desempenham papel fundamental ao garantir a especificidade dos museus – e justificam a necessidade de uma visita presencial a esses espaços. Assim, a importância do edifício cresce de proporção, ao passo que se torna uma oportunidade única para o visitante vivenciar a experiência da língua portuguesa na Estação da Luz, do futebol no Estádio do Pacaembu e do cinema na Mole Antonelliana.

Além disso, o grande afluxo de público<sup>12</sup> a esses museus demonstra que sua existência física gera interesse pela sua visitação. A inserção dos museus em

<sup>10</sup> A coleção de objetos, composta por filmes, aparelhos, objetos de arte, fotografias, revistas, máquinas, manifestos e materiais publicitários, nasceu na década de 1940, por iniciativa de Maria Adriana Prolo. A primeira sede do Museu foi no Palazzo Chiabrese, em Turim, no ano de 1958. Em 2000, o cenógrafo suíço François Confino executou o projeto de remontagem cenográfica do Museu do Cinema, transferido para o edifício da Mole Antonelliana. Para mais informações, ver VERGERIO, 2002 e CAMPAGNONI; PACINI, 2008.

<sup>11</sup> Para mais informações, ver GOVERNO, 2016, p. 1.

<sup>12</sup> O Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Futebol estão entre os cinco mais visitados de São Paulo em 2014. Por sua vez, em 2008, o Museu do Cinema figurou entre os quinze mais visitados da Itália (VAVASSORI, 2009, p. 10). Para mais informações, ver OBSERVATÓRIO..., 2014.

circuitos culturais<sup>13</sup> e a própria diversificação dos programas arquitetônicos<sup>14</sup> também auxiliam na sua divulgação e captação de novos públicos, contribuindo para fomentar a captação de investimentos para ações de requalificação dos edifícios ou revitalização de espaços públicos adjacentes.

Outro ponto a se considerar é que a existência física dos museus gera renda que financia o próprio desenvolvimento institucional – seja pela venda de ingressos ou por patrocínios de empresas e parcerias com o governo. Isso não aconteceria, contudo, em uma proposta de museu virtual. O museu, desta maneira, consolida-se como espaço social, potencializando relações entre as pessoas e mobilizando interesses da sociedade na formulação de seu espaço. De acordo com o trecho:

*[...] a arquitetura do museu contribui para que se mova de um significado único para uma narrativa aberta, adicionando intensidade na experiência e no senso de descoberta por parte do visitante, desafiando interpretações estabelecidas, inspirando interpretações novas e potenciando o museu como um espaço social.* (TZORTZI, 2015, p. 11, tradução nossa).

<sup>13</sup> O Museu da Língua Portuguesa, em conjunto com a Pinacoteca do Estado de São Paulo, o Museu de Arte Sacra, a Sala São Paulo, a Estação Júlio Prestes e o Memorial da Resistência, formam um circuito cultural no centro de São Paulo. Igualmente, o Museu do Cinema também conforma importante roteiro cultural em Turim, junto ao Museu do Rádio e Televisão, Museu Egípcio, Palácio Madama, Museu Nacional da Reunificação e Palácio Real. Por outro lado, o Museu do Futebol se apresenta como o único equipamento cultural de relevância em seu bairro.

<sup>14</sup> O projeto original do Museu da Língua Portuguesa previa a instalação de café, espaço cyber e livreria; o Museu do Futebol apresenta loja de artigos esportivos e bar, enquanto o Museu do Cinema conta com elevador panorâmico, café, loja e sala de cinema associados à exposição permanente.

Ainda, podemos destacar o protagonismo da arquitetura ao garantir ao museu o exercício de seu papel enquanto “repositório de temporalidade”. Essa tarefa adquire grande importância diante do contexto social contemporâneo de “compressão tempo-espaço”, no qual a percepção do tempo ocorre de maneira acelerada, dissociando-se de noções de temporalidade e cronologia. Além da formação do “tempo atemporal” a própria espacialidade se fragmenta na contemporaneidade, ao passo que a criação de um “hiperespaço único organizado em fluxos de comunicação eletrônica e sistema de transporte rápidos” (CASTELLS, 2011b, p. 18) também se distancia fortemente do conceito de “espaço dos lugares”, segundo o qual a identidade e a especificidade física são determinantes para a experiência espacial. Nesse sentido, vale destacar não só a inserção dos museus em edifícios de interesse histórico e arquitetônico, mas também a ênfase curatorial e expográfica dada a esse aspecto em salas que celebram o próprio edifício: “O projeto de restauro”, no Museu da Língua Portuguesa; “Homenagem ao Pacaembu”, no Museu do Futebol e “Mole Antonelliana”, no Museu do Cinema.

Por outro lado, pode-se pensar que o desenvolvimento dos partidos de projeto a partir de princípios claros e bem delineados também contribui para garantir a especificidade espacial. O Museu da Língua Portuguesa buscou constituir um espaço único e longilíneo, deixando evidente o volume da Estação da Luz. Já o Museu do Futebol optou pela preservação da estrutura do Estádio do Pacaembu, baseando sua intervenção no princípio da subtração, ao remover elementos pré-existentes que impediam a fruição do espaço museal e deixando a estrutura do edifício à mostra. Em contraponto, a intervenção no Museu do Cinema teve como objetivo garantir a restauração da Mole Antonelliana e permitir novos percursos, partindo do princípio da adição – sendo as estruturas novas de aço apoiadas sobre as bases de concreto armado existentes.

Entretanto, é possível observar variações quanto à ênfase no edifício conforme as estratégias expográficas e curatoriais utilizadas. O Museu da Língua Portuguesa trouxe fortemente a questão da imersão no espaço do museu – o que pode ser visto pela adoção de soluções expográficas que conformam um espaço com características próprias, na maior parte do tempo desvinculado da

arquitetura existente. Por sua vez, a própria arquitetura serviu de cenário para a concepção do Museu do Futebol – que evidenciou a estrutura em todo o percurso museológico. O Museu do Cinema, por outro lado, adotou um sistema de soluções mistas: que mostrou claramente a arquitetura em alguns pontos, mas compôs cenários e ambientes autônomos em outros.

Se por um lado o discurso embutido nos espaços museológicos traz uma série de questionamentos acerca do caráter massificante desse tipo de intervenção; por outro, é possível pensar que a relação entre arquitetura, museografia, cenografia e tecnologia expográfica acaba gerando, também, espaços de forte expressividade plástica e artística. Cita-se, como exemplo, a proposição de experiências audiovisuais e multissensoriais à potência cenográfica da arquitetura, gerando verdadeiros espaços de arte total: a Praça da Língua, no Museu da Língua Portuguesa; a Sala da Exaltação, no Museu do Futebol e a Sala do Templo, no Museu do Cinema.<sup>15</sup>

Os espaços propostos criam uma experiência museográfica única e indissociável da arquitetura na qual se inserem, associando-se à ideia de *site specific art* – corrente artística que surgiu na década de 1970, nos Estados Unidos, segundo a qual a obra de arte deve ser concebida de acordo com as especificidades do local. Assim, o museu começa a se definir como um espaço de integração máxima entre a arte e a arquitetura, gerando experiências de grande potência expressiva a partir da fusão entre arquitetura e museografia, articulando suas profundas diferenças de temporalidade, uma vez que a arquitetura apresenta um caráter mais duradouro – devido à sua própria materialidade – enquanto a museografia se associa às velocidades virtuais, relacionadas aos novos meios de comunicação.

Contudo, o incêndio ocorrido no Museu da Língua Portuguesa possibilita a proposição de algumas questões. A destruição do edifício, embora não tenha gerado significativas perdas no acervo digital, coloca em xeque a relação entre a museografia e o edifício histórico existente, problematizando os conceitos de autenticidade e unicidade no espaço do museu, os quais eram garantidos pela presença do próprio edifício. Mesmo considerando a proposta de reconstrução do Museu, partindo da adaptação do projeto de Pedro e Paulo Mendes da Rocha elaborado em 2006,<sup>17</sup> podemos nos questionar se espaços como a Praça da Língua ainda manteriam seu caráter de indissociabilidade da museografia em relação à arquitetura existente. Não estaria o significado espacial profundamente comprometido devido à perda da arquitetura original?

## REFLEXÕES SOBRE O PAPEL DO MUSEU NA CONTEMPORANEIDADE

O artigo apresentado buscou refletir sobre o processo de transformação pelo qual vêm passando os museus na sociedade contemporânea, sendo amplamente modificados pela larga utilização de novas tecnologias expográficas e interativas e mudando substancialmente as formas de relação entre museu, público, acervo e arquitetura.

Sendo o público considerado o foco principal da ação museológica da contemporaneidade, evidenciou-se uma série de mudanças nos canais de

<sup>15</sup> Os espaços citados – Praça da Língua, Sala da Exaltação e Sala do Templo – tiram partido dos espaços mais relevantes da arquitetura dos edifícios, explorando as potencialidades da tecnologia expográfica ao criar espetáculos de luz e som que envolvem os visitantes em experiências multissensoriais.

<sup>16</sup> Para mais informações, ver LAPA, 2011, p. 37.

<sup>17</sup> Para mais informações, ver GOVERNO, 2016, p. 1.

comunicação, adotando-se recursos expográficos tecnológicos e interativos e ampliando-se a área de atuação do museu para o espaço virtual. As novas possibilidades de preservação patrimonial se afastam do acervo material, apropriando-se dos recursos tecnológicos e incorporando a linguagem virtual a processos interativos, colaborativos e participativos. Desfaz-se, desta maneira, a hierarquização museu-público ao passo que o visitante é incorporado aos processos de produção artística e de conhecimento.

A ampla difusão das instituições museológicas na contemporaneidade, associada à busca pelo estabelecimento de novos discursos, próximos e atrativos para o público, revela uma série de preocupações contemporâneas com o papel social assumido pelo museu. A ênfase no caráter didático e pedagógico, com propostas expográficas que estimulem o interesse pela instituição e aproximem o museu do público, insere-se tanto na tentativa de democratizar e difundir o conhecimento, quanto na busca por visibilidade pública a nível nacional e internacional e atração de investidores e patrocínios.

Considerando o processo de desmaterialização do acervo museológico, frequentemente substituído por bancos de dados digitais e recursos expográficos tecnológicos, observamos as dificuldades que essa situação acarreta no âmbito da preservação patrimonial. Assim, não podemos deixar de enfatizar que a arquitetura cresce de importância ao oferecer suporte material para a instituição nesse contexto, criando novas perspectivas no âmbito da expressão artística.

Não se pode, contudo, desconsiderar que a ampla difusão dos museus na contemporaneidade só aumenta sua responsabilidade institucional em relação à sociedade. Configura-se como desafio, portanto, não ceder à sedução da sociedade do espetáculo digital, visando à satisfação de seus consumidores com o deslumbre das novas tecnologias. Faz-se necessário refletir criticamente sobre que tipo de espaço está sendo criado, como se lida com a preservação patrimonial e quais as possibilidades abertas com esse novo tipo de abordagem; seja em termos artísticos como de produção e difusão de conhecimento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade do consumo*. Tradução Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 2011. 270 p.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Tradução Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Tradução Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2013. 160 p.
- BRUNO, Maria Cristina Oliveira. *Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional*, v. 1. São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo; Secretaria de Estado de Cultura; Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, 2010. 314 p.
- CAMPAGNONI, Donata Pesenti; PACINI, Nicoletta. *Il Museo Nazionale de Cinema*. Torino: Umberto Allemandi & C., 2008. 80 p.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. Tradução Roneide Venâncio Majer e Klaus Brandini Gerhardt. São Paulo: Paz e Terra, 2011a. 698 p.

CASTELLS, Manuel. Museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço. Tradução Claudia Storino. *Revista Musas*, Brasília, ano VII, n.5, p. 8-21, 2011b. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/Revista-Musas-5.pdf>>. Acesso em: 05 out. 2015.

DAVALLON, Jean. Comunicação e sociedade: pensar a concepção da exposição. In: BENCHERIT, Sarah Fassa; BEZERRA, Rafael Zamorano e MAGALHÃES, Aline Montenegro (Org.). *Museus e comunicação: exposições como objeto de estudo*. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010. p. 21-34.

GOVERNO de São Paulo assina convênio para reerguer Museu da Língua Portuguesa. São Paulo, G1 S. Paulo, 21 jan. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2016/01/governo-de-sp-assina-convenio-para-reerguer-museu-da-lingua-portuguesa.html>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. Tradução Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 2013. 348 p.

HERREMAN, Yani. Museum Design: a History of Conflict. *The International Council of Museums Magazine*, v. 56, n. 3, 2003. Disponível em: <[icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/ICOM\\_News/2003-3/ENG/p3\\_2003-3.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2003-3/ENG/p3_2003-3.pdf)>. Acesso em 15 jan. 2016.

HUYSEN, Andreas. Escape from amnesia. The museum as mass medium. In: *Twilight memories. Marking time in a culture of amnesia*. Nova Iorque: Routledge, 1995. p. 13-31.

JENSEN, Jens F. Interactivity: tracking a new concept in media and communication studies. *Nordicom Review*. Gotemburgo, v. 1, n. 19, p. 185-204, nov. 2003. Disponível em: <[http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/38\\_jensen.pdf](http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/38_jensen.pdf)>. Acesso em: 20 jan. 2016.

KOOLHAAS, Rem. Junkspace. In: SYKES, A. Krista (Org.). *O campo ampliado da arquitetura: antologia teórica 1993-2009*. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 104-117.

KÜHL, Beatriz Mugayar. *Preservação do patrimônio arquitetônico da industrialização: problemas teóricos de restauro*. São Paulo, Ateliê Editorial, 2008. 325 p.

LAPA, Rodrigo Amaral. *As transformações dos museus contemporâneos influenciadas pelas TIC's*. 196 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2011.

MALRAUX, André. *O museu imaginário*. Tradução Isabel Saint-Aubyn. Lisboa: Edições 70, 2000. 247 p.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. O museu e o problema do conhecimento. In: SEMINÁRIO SOBRE MUSEUS-CASAS: PESQUISA E DOCUMENTAÇÃO, 4, 2002, Rio de Janeiro. *Anais do IV Seminário sobre Museus-casas: Pesquisa e Documentação*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2000. p. 17-48. Disponível em: <<http://docslide.com.br/education/o-museu-e-o-problema-do-conhecimento.html>>. Acesso em: 13 jan. 2016.

MUSEO Nazionale del Cinema. Turim, 2000. Disponível em: <[www.museocinema.it](http://www.museocinema.it)>. Acesso em: 20 out. 2015.

MUSEU da Língua Portuguesa. São Paulo, 2006. Disponível em: <[www.museudalinguaportuguesa.org.br](http://www.museudalinguaportuguesa.org.br)>. Acesso em: 20 out. 2015.

MUSEU do Futebol. São Paulo, 2008. Disponível em: <[www.museodofutebol.org.br](http://www.museodofutebol.org.br)>. Acesso em: 20 out. 2015.

OBSERVATÓRIO DE TURISMO E EVENTOS. *Levantamento sobre a Visitação de Museus em São Paulo*. 2014. Disponível em: <<http://spturis.com/v7/noticia.php?id=618>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

OLIVEIRA, Bernardo Jefferson. O fetiche da interatividade em dispositivos museais: eficácia ou frustração na difusão do conhecimento científico. *Revista Museologia e Patrimônio*, v.7, n.1, 2014. p. 21-32. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/273/267>>. Acesso em: 18 nov. 2015.

PRADO, Carolina. Atingido por incêndio, Museu da Língua Portuguesa tem cópias digitais de acervo. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 21 dez. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2015/12/incendio-atinge-museu-da-lingua-portuguesa-em-sp-dizem-bombeiros.html>>. Acesso em: 07 jan. 2016.

TZORTZI, Kali. Building meaning: how architecture affects our experience of museums. *The International Council of Museums Magazine*, v. 68, n. 2, p. 10-11, set. 2015. Disponível em: <<http://icom.museum/media/icom-news-magazine/icom-news-2015-no2>>. Acesso em 18 jan. 2016.

UNESCO. *Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural*. Paris: 1972. Disponível em: <<http://whc.unesco.org/archive/convention-pt.pdf>>. Acesso em: 02 jan. 2016.

UNESCO. *Carta sobre la preservación del patrimonio digital*. Paris: 2003a. Disponível em: <[132.248.35.1/cultura/informe/informe%20mund2/Capi11.thm](http://132.248.35.1/cultura/informe/informe%20mund2/Capi11.thm) >. Acesso em: 02 jan. 2016.

UNESCO. *Convenção para a salvaguarda do patrimônio cultural imaterial*. Paris: 2003b. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540por.pdf>>. Acesso em: 02 fev. 2017.

VAVASSORI, Massimiliano et. al. *Dossier musei 2009*. Touring Club Italiano, Centro Studi TCI. jun. 2009. p. 10. Disponível em: <[www.touringclub.it/pubblicato-il-dossier-musei-2009](http://www.touringclub.it/pubblicato-il-dossier-musei-2009)>. Acesso em: 03 dez. 2014.

VERGERIO, Carolina (Org.). *Il Museo del Cinema nella Mole Antonelliana di Torino*. Torino: Umberto Allemandi & C., 2002. 96 p.

#### **Nota do Editor**

Data de submissão: 23/02/2016

Aprovação: 21/02/2017

Revisão: Flávio Souza Brito

---

#### **Bianca Manzon Lupo**

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Universidade de São Paulo. São Paulo, SP.

CV: <http://lattes.cnpq.br/0902144038001604>

[bianca.lupo@usp.com](mailto:bianca.lupo@usp.com)