

## 4 SISTEMA ABERTO, SISTEMA FECHADO

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

### 4.1 Restrições do sistema

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

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

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

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

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

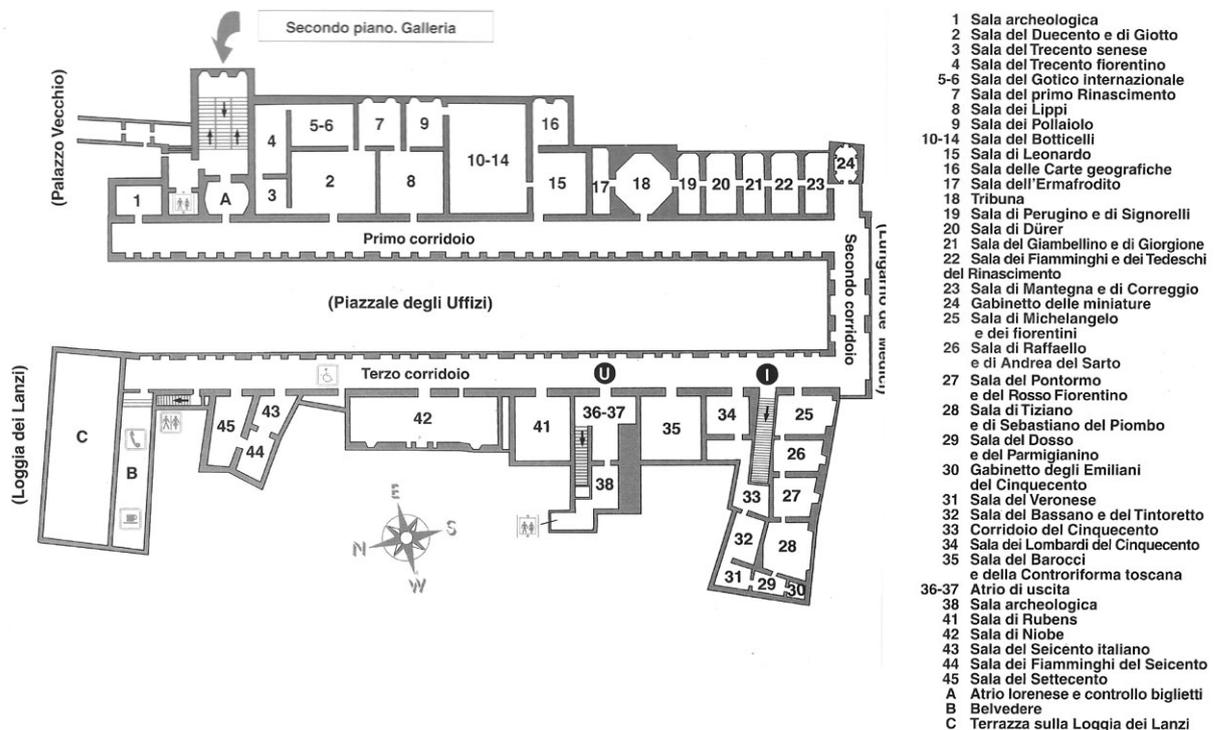


Figura 21 - Planta do andar térreo da Galeria Uffizi. As salas são dispostas no modelo *en filade*. Retirado de FOSSI, Gloria. Guida ufficiale Galleria degli Uffizi. Florença- Milão: Giunti, 1999, pág.2).

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

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

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

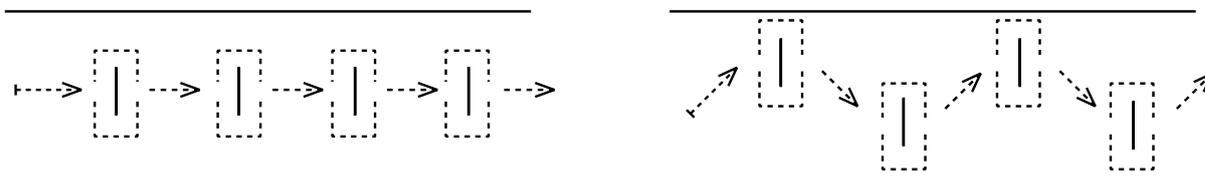


Figura 22 - Os esquemas exemplificam possibilidades de configurações espaciais que criam narrativas lineares por sugerirem um sequenciamento específico de disposição de conteúdo em painéis ou mobiliários que funcionam como barreiras.

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

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

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

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

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

## 4.2 Ampliações do sistema

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

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

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

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

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



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

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

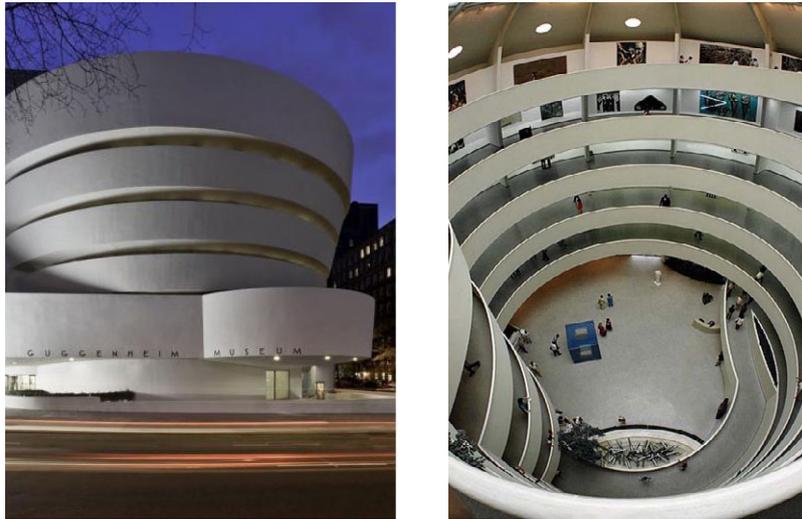


Figura 24 - Fachada e interior do Museu Guggenheim de Nova York, projeto de Frank Lloyd Wright. Utiliza o princípio da rampa em espiral. Retirados respectivamente <http://www.globalartmagazine.com/en/guggenheim-museum.html> e de <http://archidialog.com/2011/03/14/spiral-architecture-conscious-inspiration/>

Apesar da arquitetura do espaço dado influenciar na forma de narrativa escolhida, as **configurações de exibição** dentro de cada sala da exposição – as estratégias de formulação de discurso visual – podem contribuir, atrapalhar ou neutralizar as imposições espaciais do edifício. Mesmo se não existir no discurso uma clara intenção de evolução, de desenvolvimento temático, o fluxo de circulação de cada sala vai funcionar como um vetor no sentido de estabelecer um ponto de partida (entrada) e linha de chegada (saída ou ligação para outra sala). Cabe à equipe de projeto determinar que tipo de dinâmica é possível estabelecer em relação ao percurso pré-estabelecido pela planta. Essa dinâmica vai ao encontro do tipo de raciocínio desenvolvido pela narrativa, questões de acesso e de segurança de tráfego. Philip Hughes (2010) em “Disenõ de Exposiciones” levanta algumas possibilidades de percurso<sup>80</sup>. Além do percurso unidirecional, que já citamos anteriormente, ele sugere alguns esquemas de organização espacial:

<sup>80</sup> HUGHES, Philip. Disenõ de exposiciones. Barcelona: Promopress, 2010.

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

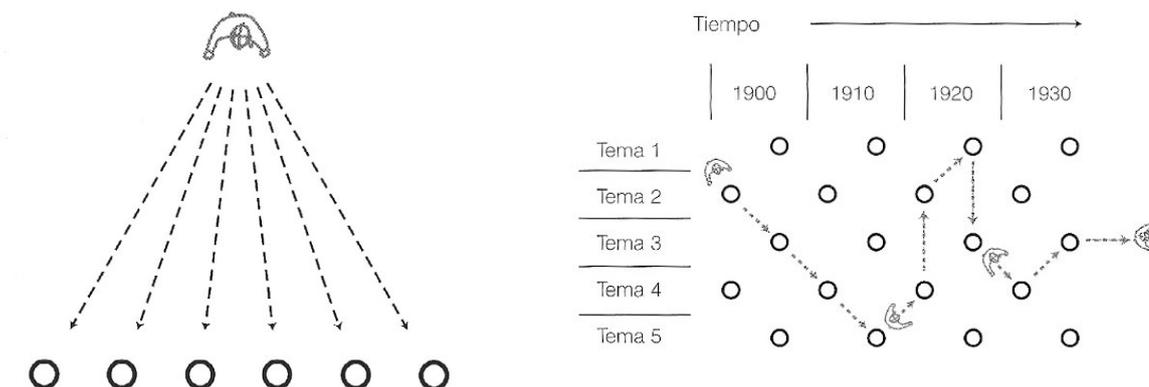


Figura 25 - Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “esquema em leque” e “percurso múltiplo”, Retirado de (Hugues, Philip, pág. 75 a 77).

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

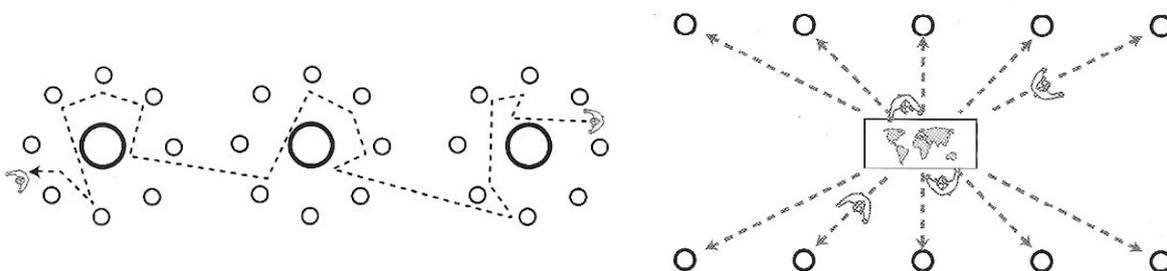


Figura 26 - Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “peças estelares” e “mapa indicativo”. Retirado de (Hugues, Philip, págs. 75 a 77).

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

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

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

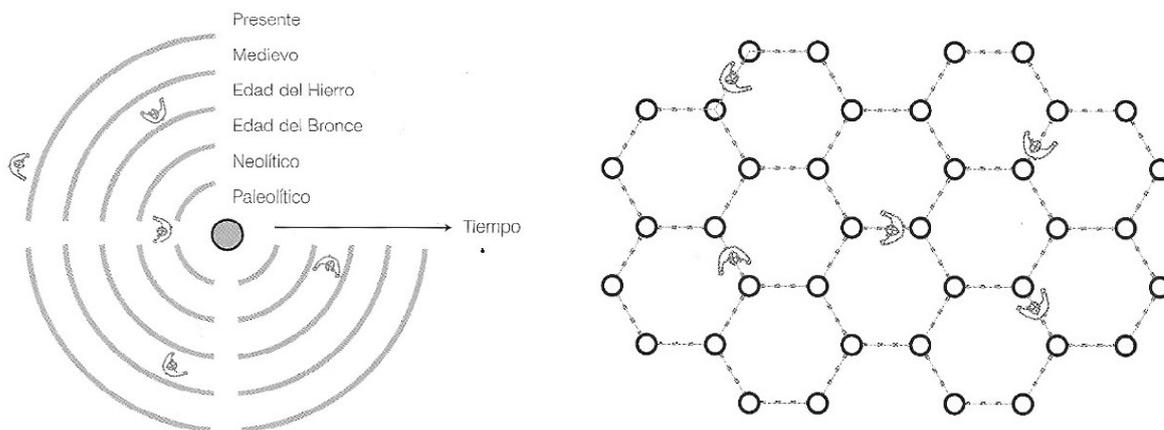


Figura 27 - Desenhos esquemáticos de percursos recorrentes: “esquema radial” e “áreas de afinidade”. Retirado de (Hugues, Philip, pág. 75 a 77).

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

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

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

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

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

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

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

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

---

<sup>81</sup> HUGHES, Philip. *Diseño de exposiciones*. Barcelona: Promopress, 2010. Págs. 40-41.

## 5 ESTUDOS DE CASO

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

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

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

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

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

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

## **5.1 Questões levantadas**

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

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

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

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

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

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

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

## 5.2 Análise de caso: Museu do Futebol

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



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

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

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

Situado em um vale, o estádio foi projetado pelo arquiteto Ramos de Azevedo, na década de 1930 e inaugurado em 1940, por Getúlio Vargas. O edifício *art déco*, com colunas e portão monumentais, foi feito de concreto armado, grande avanço técnico da engenharia na época em que foi construído. O espaço agora dedicado ao museu foi utilizado anteriormente como alojamento e restaurante<sup>83</sup>. Paredes, vigas e lages foram demolidas para ampliar e moldar as salas de exposição.

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

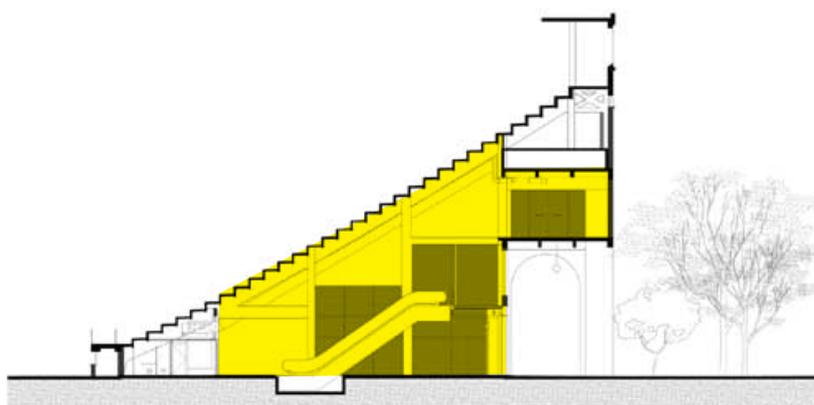


Figura 29 – O corte transversal demonstra o local de instalação do Museu do Futebol, marcado na cor amarela, abaixo da arquibancada do estádio. Imagem retirada de <http://www.mauromunhoz.arq.br>

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

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

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

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

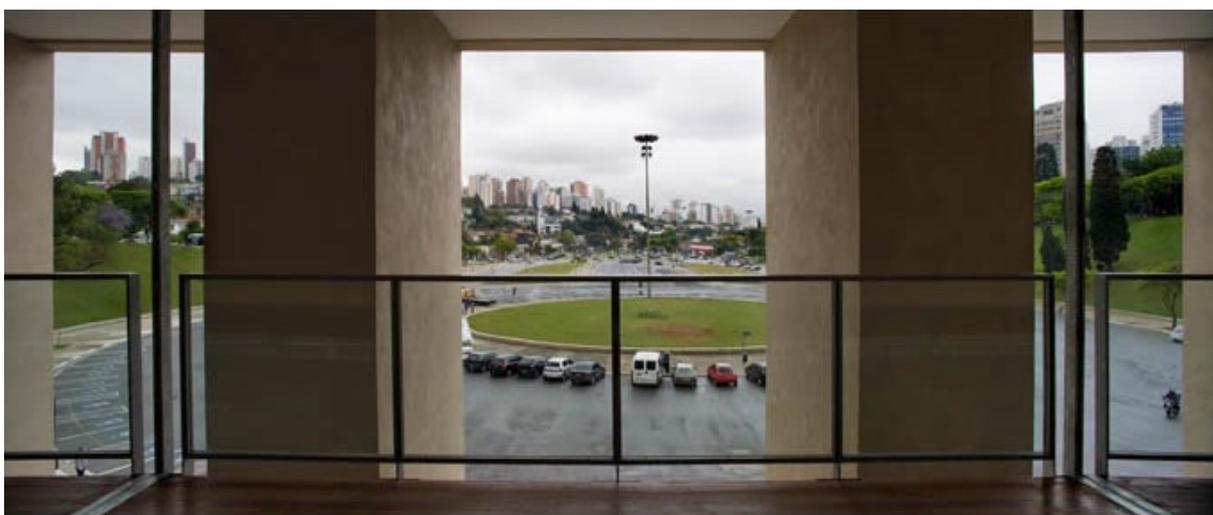


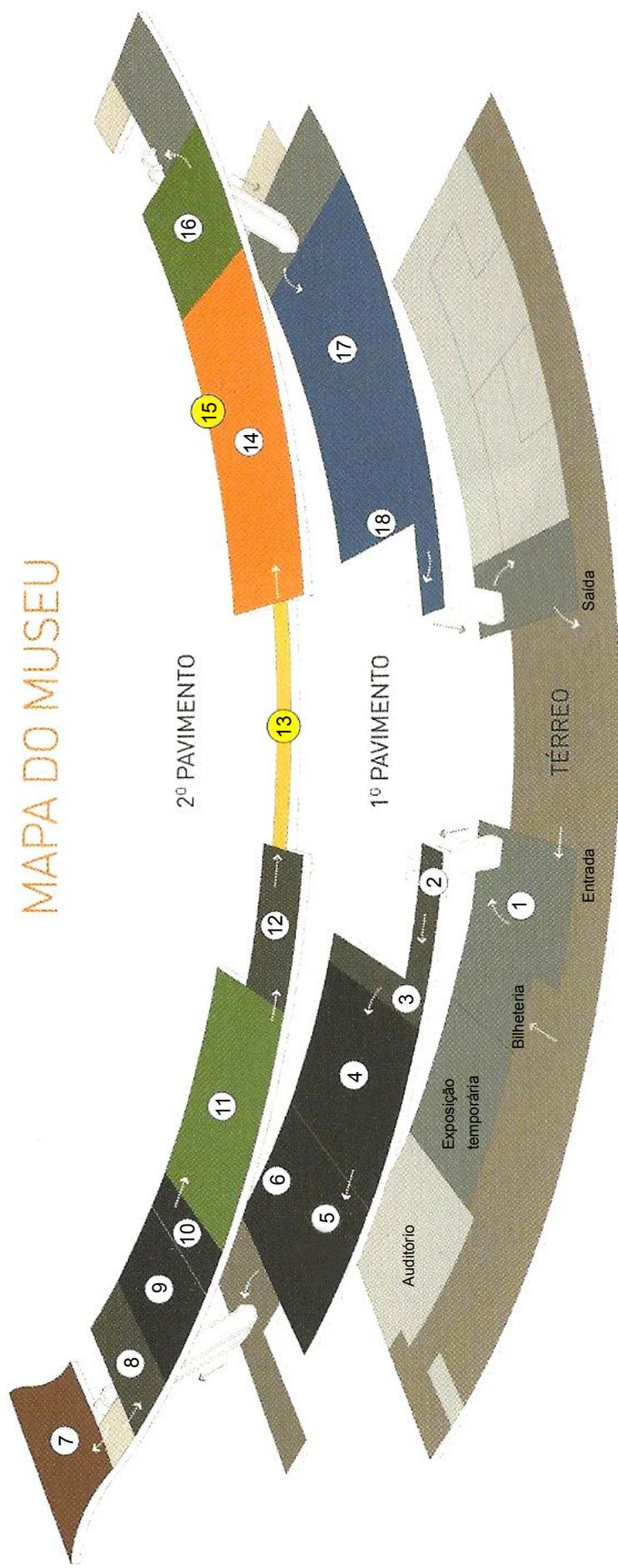
Figura 30 – As três imagens acima mostram três vistas da passarela construída para ligar as duas alas onde o museu foi instalado. Ao passar por ela, vê-se a Praça Charles Miller. Imagens retirada de <http://www.mauromunhoz.arq.br>

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

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

### 5.2.2 O percurso

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



## MAPA DO MUSEU

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

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

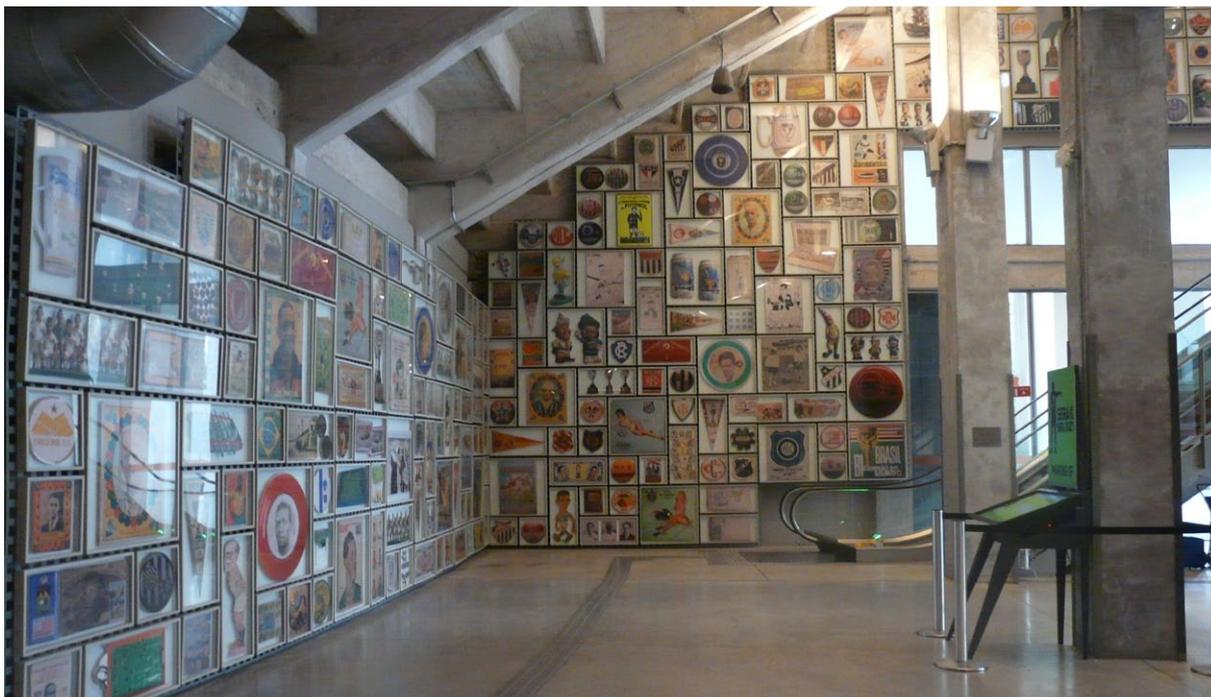


Figura 32 – Vista geral do *Hall* com a instalação **Grande Área**. Os objetos foram fotografados e ampliados para caber nas molduras padronizadas.

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

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

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

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

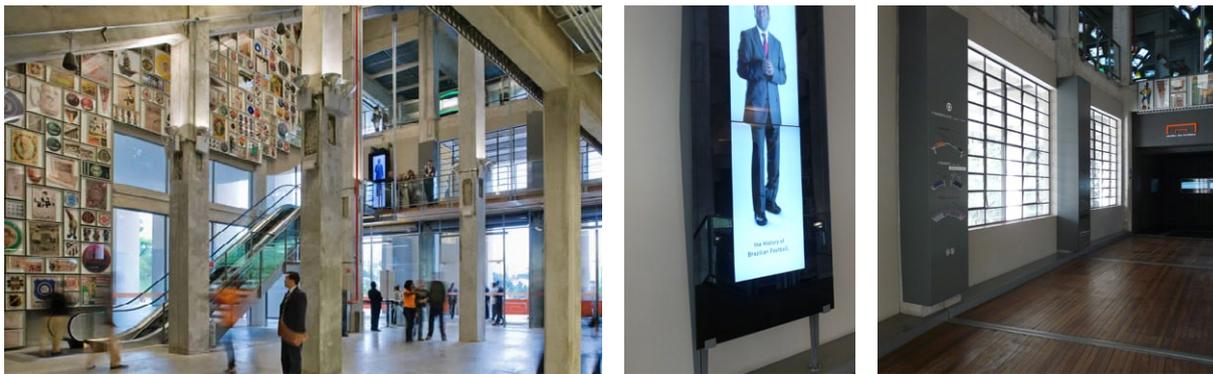


Figura 33 –Novo ângulo da **Grande Área**, com a escada rolante. Após sua subida, a tela que exibe a **Saudação de Pelé**. Seguindo pelo mezzanino, vê-se a planta do museu com a localização do visitante. Logo adiante, o logotipo no portal indica que ali é a entrada oficial do museu. A primeira imagem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



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

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

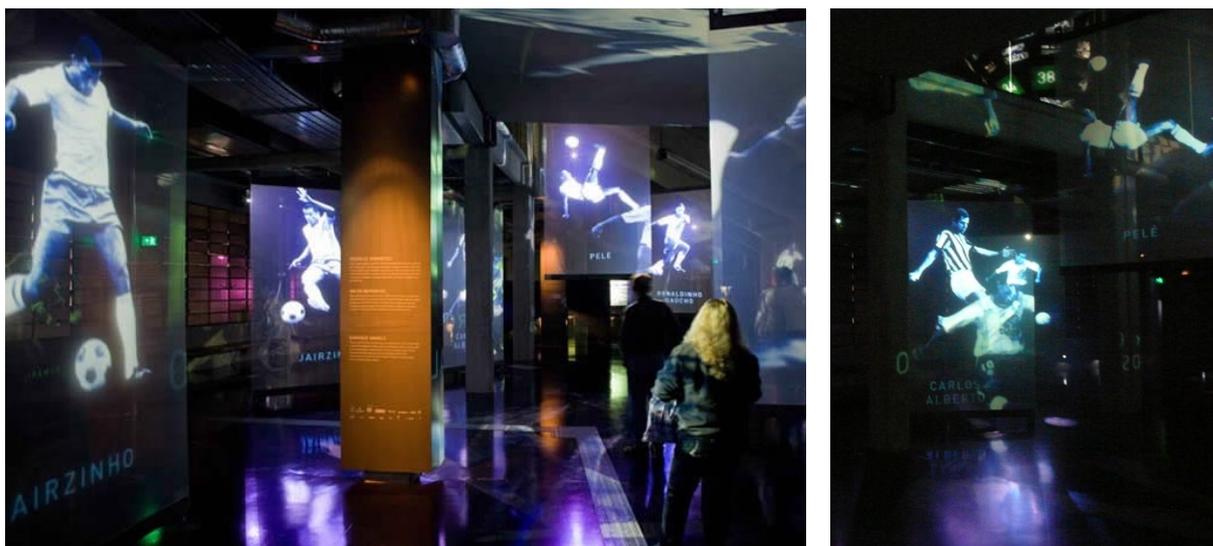


Figura 35 – Sala **Anjos Barrocos**, projeta em 11 telas de substrato transparente, imagens dos maiores 25 jogadores brasileiros. São imagens estáticas e padronizadas com uma tonalidade azul, apresentadas em sequência. O efeito de *fade in* e *fade out* é utilizado para as transições, que acompanham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



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

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

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



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

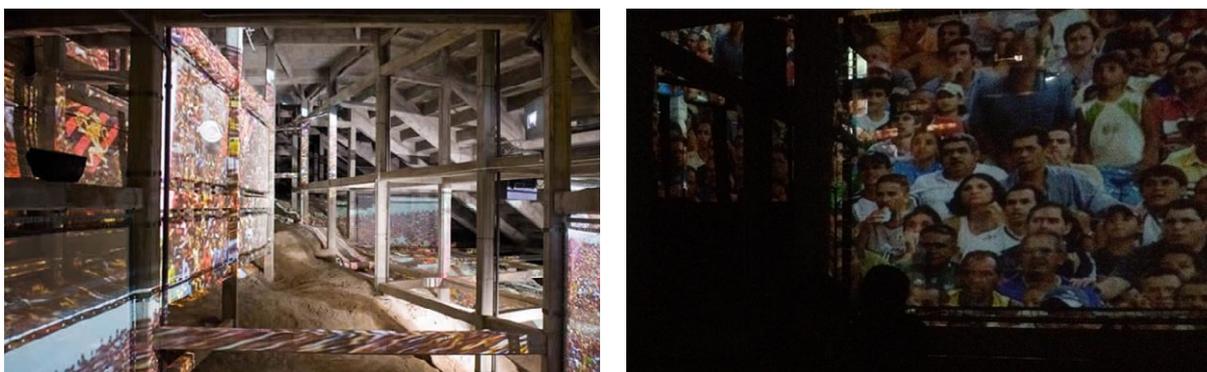


Figura 38 – Saindo da sala anterior, encontra-se a escada rolante para o segundo andar e já escuta-se o som da Instalação **Exaltação**. Um vídeo de 17 minutos e 22 segundos, exhibe estádios lotados. A edição alterna silêncios de expectativa com gritos de torcida e reações à jogadas. O visitante se encontra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

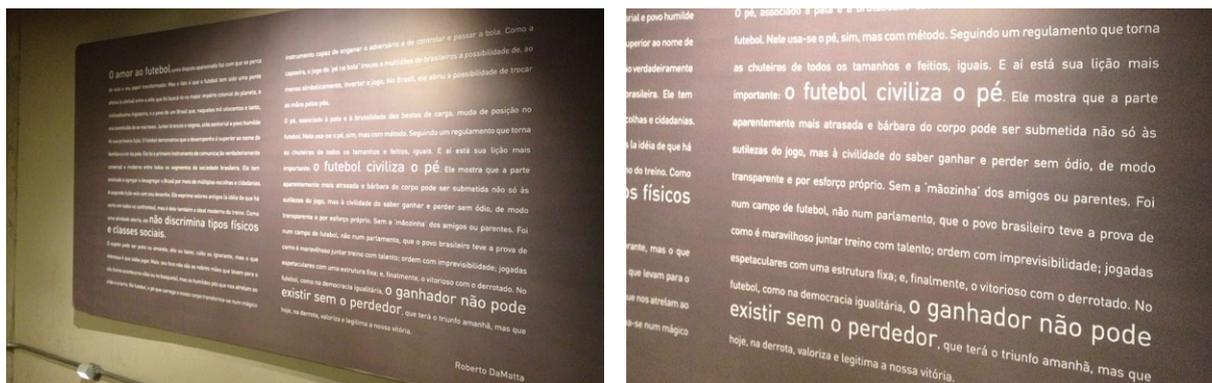


Figura 39 – Ao sair da sala da **Exaltação**, passa-se por uma porta giratória, encontra-se na passagem para a próxima sala um painel com texto do antropólogo Roberto DaMatta.



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

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

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

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



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



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



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

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

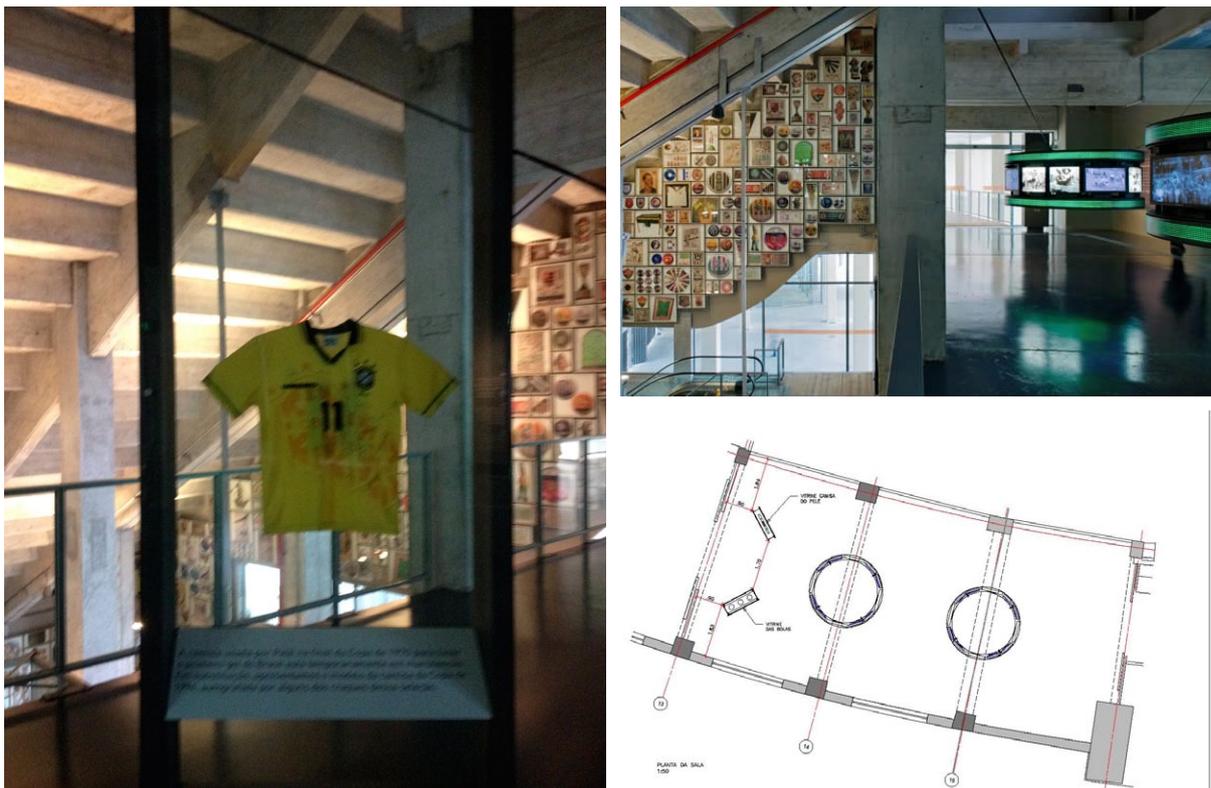


Figura 44 – Na saída da sala das **Copas do Mundo** vê-se uma camisa da Copa de 1994 autografada por jogadores daquela seleção, substituindo a camisa que Pelé usou na final da Copa de 70, que se encontrava em processo de higienização. Vê-se também uma vitrine de vidro abrigando bolas usadas em Copas.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

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

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



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

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

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

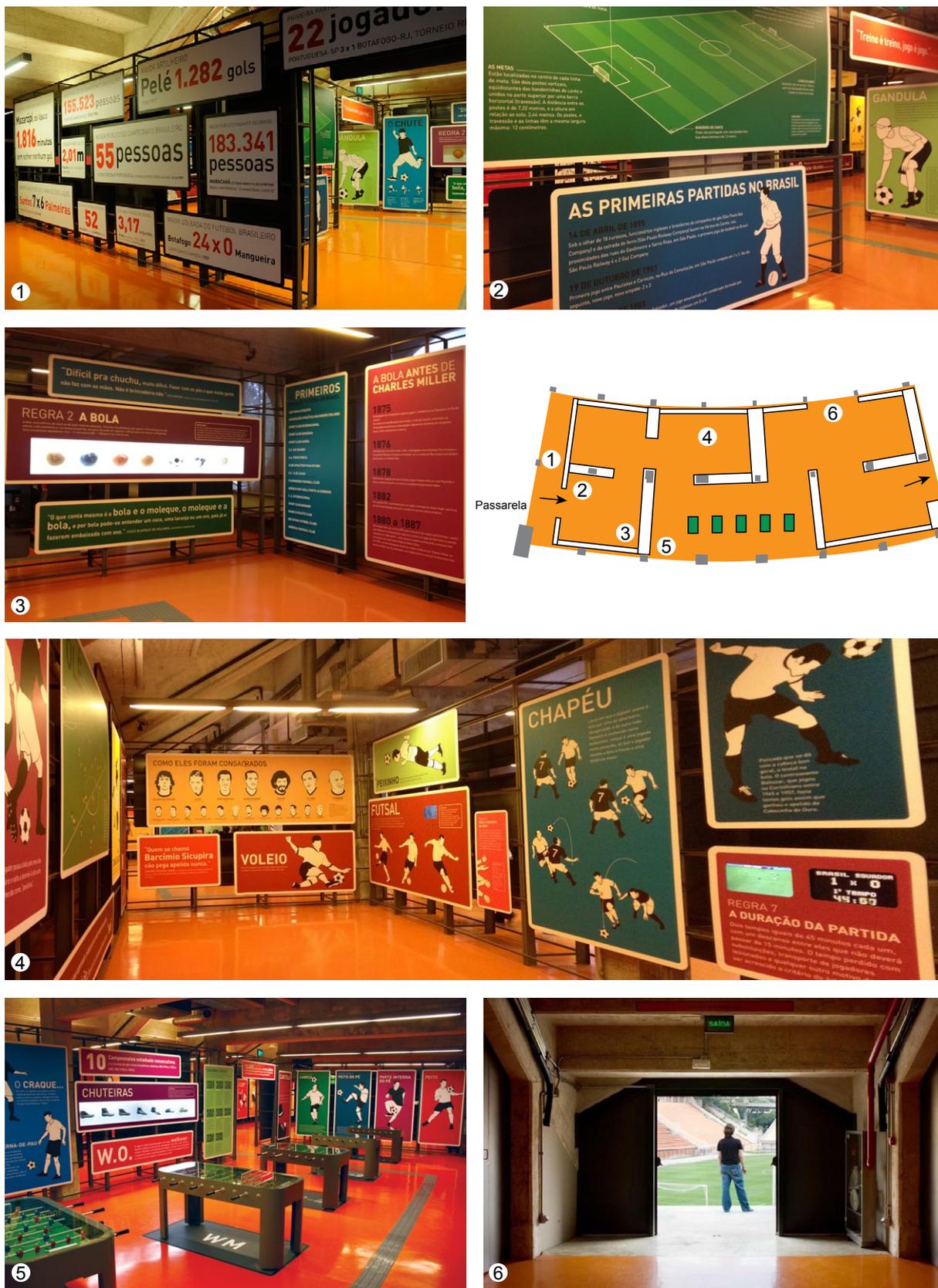


Figura 46 – **Número e Curiosidades:** a sala que concentra a maior quantidade de dados sobre o esporte, foi pensada como um almanaque em três dimensões. Explora a ideia de placa e de sistema de sinalização como partido visual. Alguns dos módulos têm acopladas vitrines que abrigam objetos. Outros possuem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



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



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

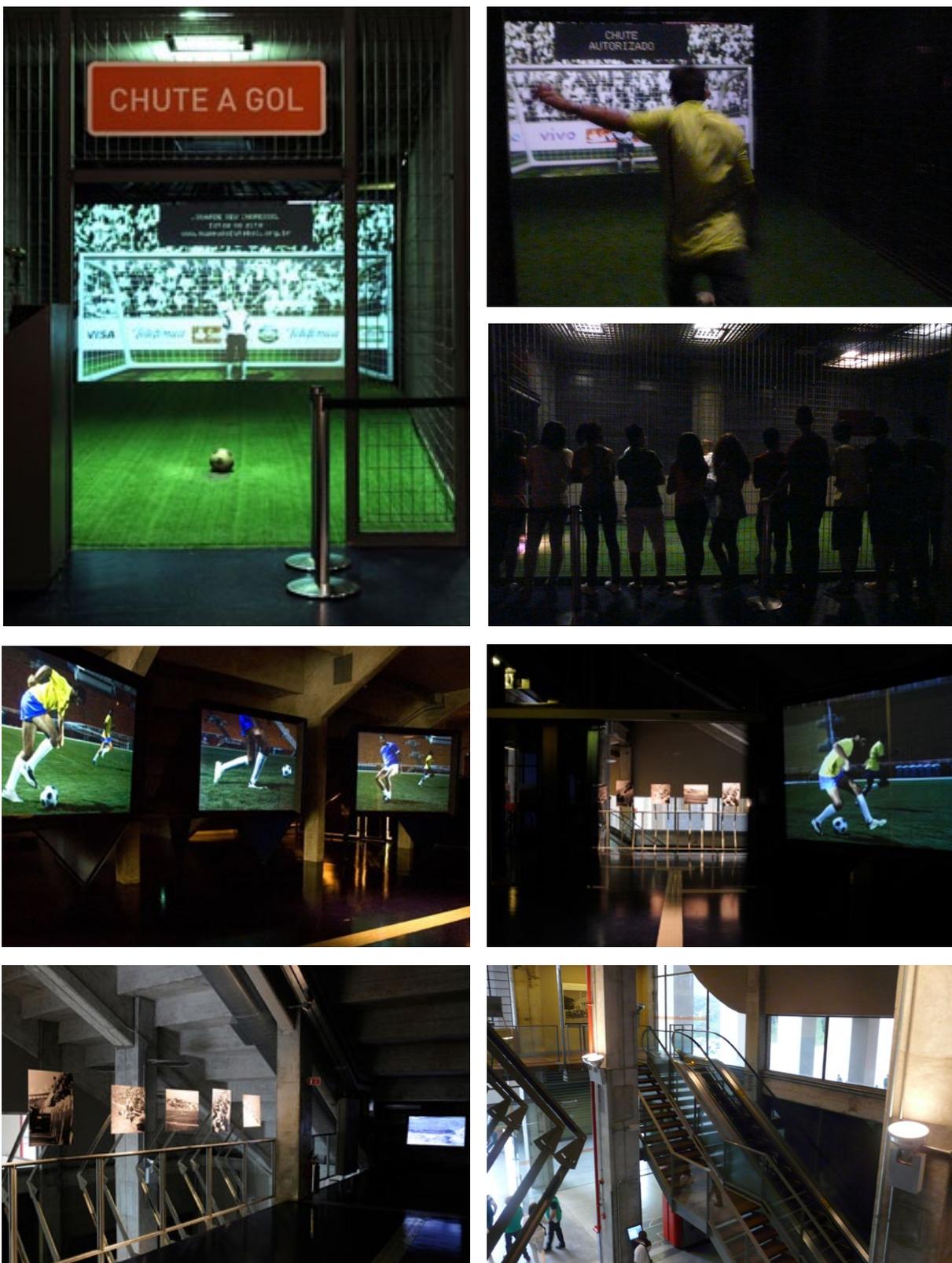


Figura 49 – No mesmo espaço, **Jogo de corpo**, é possível chutar a gol (com bola real) em direção à imagem de um goleiro projetado. Ele é programado através de sensores, para identificar a saída da bola e se movimentar para um dos dois lados do gol. O visitante tem a velocidade de seu chute medida e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

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

### 5.2.3 Discurso em narrativa

Oficialmente o percurso do museu é norteado por três eixos temáticos: emoção, história e diversão<sup>84</sup>. As salas em torno de cada um dos conceitos estão agrupadas próximas espacialmente. O eixo emoção orienta as salas **Grande Área, Pé na Bola, Anjos Barrocos, Gols, Radios e Exaltação**. O eixo histórico orienta as salas da **Origem, dos Heróis, Rito de Passagem, das Copas do Mundo e Pelé e Garrincha**. O eixo diversão rege as salas dos **Números e Curiosidades, da Dança do Futebol, Jogo de Corpo e Homenagem ao Pacaembu**. Em relação ao conteúdo é dito que:

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

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

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

<sup>85</sup> Site institucional do museu: [www.museudofutebol.org.br/o-museu/o-projeto](http://www.museudofutebol.org.br/o-museu/o-projeto)

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

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

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

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

<sup>86</sup> Texto transcrito da sinalização institucional encontrada no *hall* do Museu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### 5.2.4 Interação e novas mídias

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

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

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

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

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

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

---

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

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=u5IOU-eD8PU](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=u5IOU-eD8PU)

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=ifxKyI1R9M](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=ifxKyI1R9M)

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=QrKV8RKTfR8](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=QrKV8RKTfR8)

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=AYzQ55iy2T8](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=AYzQ55iy2T8)

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

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

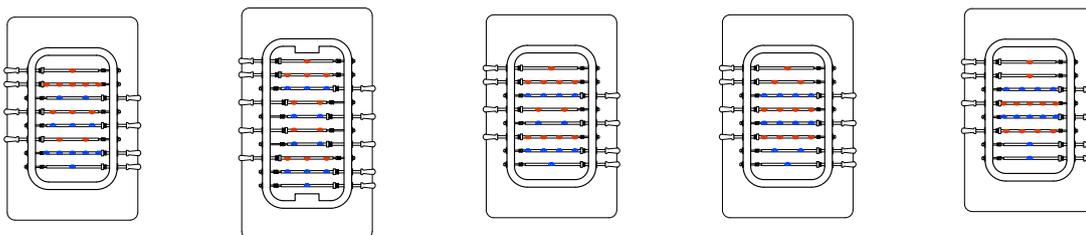


Figura 50 - Cinco modelos de mesa de pebolim da sala **Número e Curiosidades**. A variação na quantidade de jogadores por área do campo, possibilita as jogadas técnicas indicadas: 2-3-5; WM; 4-2-4; 4-4-2 e 4-5-1. Desenhos foram retirados de termos de referência para licitação no site [www.museudofutebol.org.br/o-museu/compras](http://www.museudofutebol.org.br/o-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

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

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

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

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



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

### 5.2.5 Atualização do acervo e exposições temporárias

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

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

No caso do Museu do Futebol, a maior parte do acervo é formada por material de reprodução, exigindo planejamento de manutenção mas podendo ser reposta sem a necessidade de restauração, pois se lida muito pouco com a questão de originais<sup>89</sup>. Desgaste de acervo e de expositores são tratados com os mesmos fornecedores, já que o acervo se constitui digitalmente, tanto em termos de desenhos técnicos de projeto quanto em termos de imagens fotográficas e em movimento.

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

Das instalações que necessitam de atualização, é a única com geração de conteúdo novo que exige ocupação de espaço extra. As copas são agrupadas nos totens sem uma lógica aparente. O primeiro totem agrupa as copas de 30, 34, 38, 50 e 54. Duas das copas em que o Brasil saiu campeão ganham destaque ocupando totens individualmente: as copas de 58 e 70. Porém as copas de 1962, 1994 e 2002 dividem os totens com as respectivas 1966, 1998 e 2006/2010. Desde a sua inauguração em 2008, o museu já precisou adaptar o conteúdo para o registro da copa de 2010. Optou por agrupá-la na mesma estrutura das copas de 2006 e 2002, editando tanto o vídeo quanto as imagens das copas anteriores<sup>90</sup>.

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

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

As exposições temporárias<sup>91</sup> ocupam uma sala no térreo e também funcionam como uma forma de atualização do acervo. Com duração média de quatro a seis meses, podem aprofundar questões que não aparecem na exposição de longa duração, fazer conexões com eventos esportivos ou com outras áreas de conhecimento. Elas envolvem menos recursos digitais interativos do que a exposição permanente mas investem em recursos mecânicos táteis e audiovisuais que também proporcionam interação. No momento dessa pesquisa, novembro de 2012 a abril de 2013, a exposição montada “**Será que foi, seu juiz?**”, discutia os problemas visuais que os árbitros e seus assistentes enfrentam ao avaliar as jogadas em campo. A interferência de inúmeras ilusões de ótica, é o mote dessa exposição, que ao mesmo tempo que

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

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



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

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

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

## 5.2.6 Estratégias visuais

### 5.2.6.1 A sinalização como recurso visual

Daniela Thomas e Felipe Tassara<sup>92</sup> dizem que a proposta museográfica procurou trazer a rua para dentro do museu. As luminárias industriais aparentes, as estruturas de andaime da sala dos **Números e Curiosidades**, o sistema de sinalização luminoso dos estádios em **Pelé e Garrincha**, o fechamento de salas com chapas de aço utilizadas em container, as grades no espaço do chute ao gol: materiais que remetem ao mobiliário público. A identidade visual do museu é constituída da representação do campo a partir

<sup>92</sup> Press release disponibilizado pela Secretaria de Turismo da cidade de São Paulo através do link: [http://imprensa.spturis.com/imprensa/releases/pdf/MF\\_release.pdf](http://imprensa.spturis.com/imprensa/releases/pdf/MF_release.pdf)

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

### 5.2.6.2 O valor pela acumulação

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

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



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

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

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

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

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

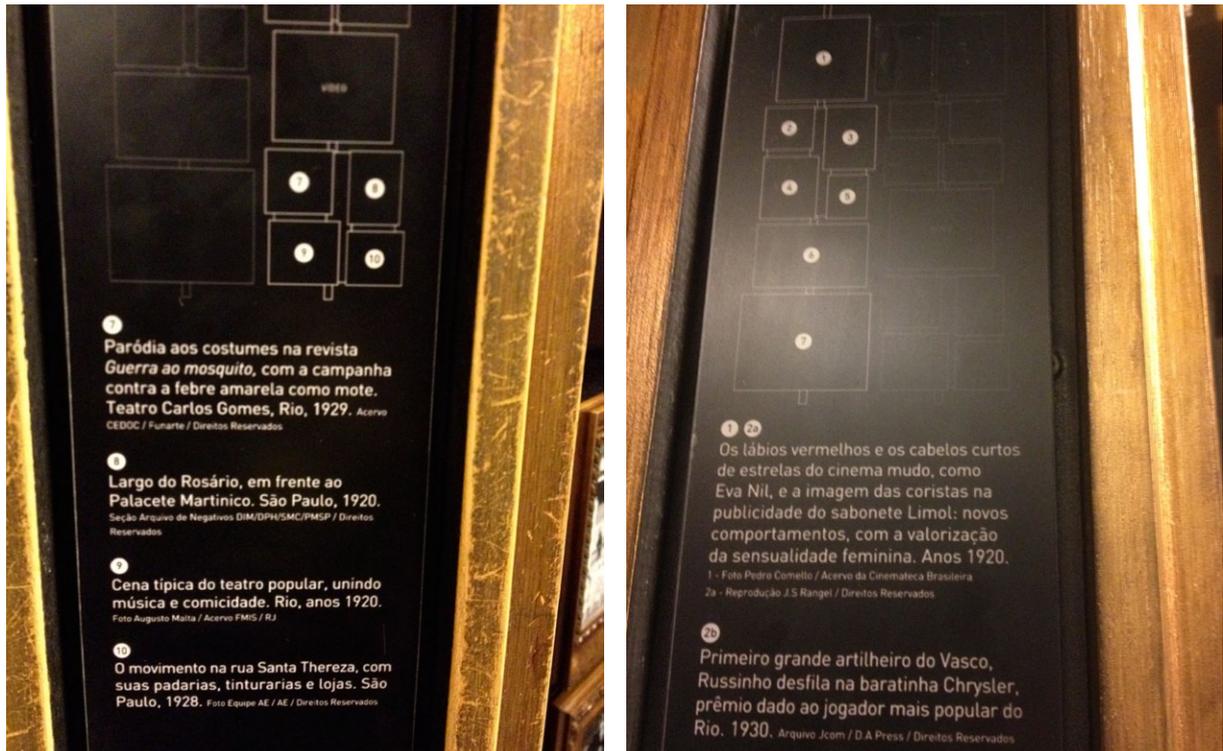


Figura 55 – **Origens:** detalhes do diagrama das legendas posicionadas nas laterais das molduras. As imagens das extremidades do eixo vertical são imóveis e identificadas apenas com números. Por não rotacionarem as legendas relativas a essas imagens foram colocadas em áreas que rotacionam, distantes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

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

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

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

### 5.2.6.3 A desmaterialização das estruturas

O desaparecimento visual das estruturas é a estratégia utilizada em duas salas para criar ambientes imersivos. Segundo Jair de Souza<sup>93</sup>, em **Anjos Barrocos** a equipe de projeto procurou o material mais transparente possível, uma placa de vidro com partículas de cristais, que pudesse refletir a luz do projetor mas também ser visto por trás com transparência. Um efeito inesperado foi revelado no primeiro teste do material: quando projetado percebeu-se que as imagens passavam pela superfície da tela e refletiam em outras superfícies, como o teto, o chão ou até mesmo outra tela de fundo. O efeito multiplicador de planos não havia sido previsto e foi considerado uma grata surpresa. Pode-se dizer que deu um caráter menos organizado do que o planejado ao espaço mas que não afetou o caráter onírico da experiência. Pelo contrário, o amplificou.

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

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

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

<sup>93</sup> Em entrevista realizada em 2012 pela autora.

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

#### 5.2.6.4 Acervo que ganha discurso x discurso que ganha acervo

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

Um sintoma comum dos museus que definem seus acervos simultaneamente a definição de suas estratégias expositivas é a criação de formatos padronizados de exibição antes da existência da totalidade de acervo. Na sala das **Copas do Mundo**, existem oito totens circulares. Eles exibem material fotográfico e vídeos de 19 Copas. Os totens são formados pela mesma quantidade de módulos de fotografias. Não existe uma explicação aparente para os agrupamentos entre as Copas<sup>94</sup>. Copas com mais material ou consideradas mais importantes foram deixadas com destaque, sozinhas: as de 58 e 70. Outras que o Brasil também foi o vencedor, estão agrupadas. Essas estruturas em forma de “taça”, tem presença marcante, por concentrar uma quantidade grande de informações e por suas dimensões no espaço. Sua altura quase alcançando o teto, gera uma barreira a ser avançada. Para o entendimento da estrutura como um todo é necessário se movimentar em seu entorno. Por esses motivos cada totem

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

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

### 5.2.7 Uma caixinha de surpresas? Últimas considerações

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

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

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

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

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

A maioria das instalações exibe de forma direta todo o seu conteúdo<sup>96</sup>. As estratégias utilizadas para surpreender e encantar o visitante se dão no contraste entre as ambientações das salas mais do que nas soluções de disposição do conteúdo. O mistério e encantamento se dão no entrar e sair das instalações pela diferença de iluminação, de som e de mídias utilizadas.

#### NÍVEIS DE ILUMINAÇÃO POR INSTALAÇÃO

#### MÍDIAS UTILIZADAS POR INSTALAÇÃO

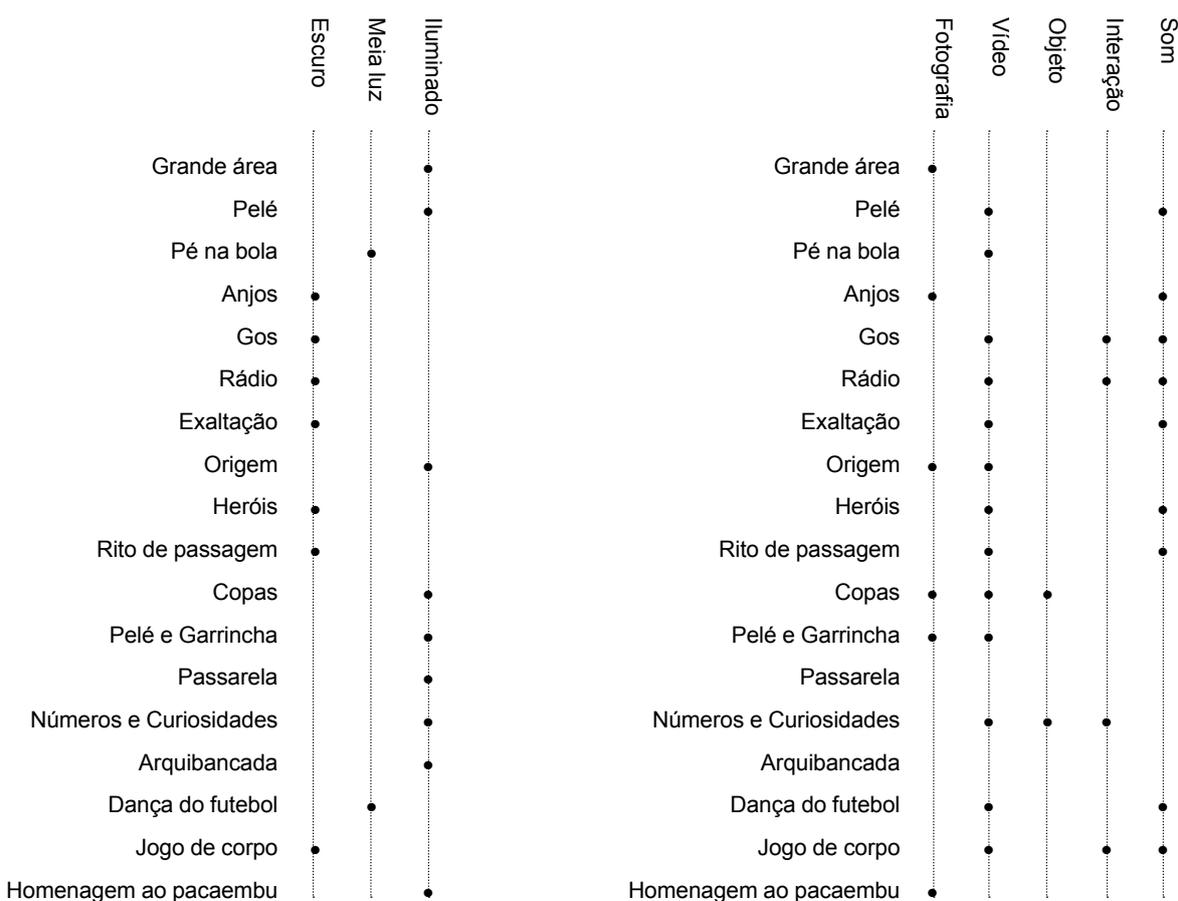


Figura 56 - Museu do Futebol: Níveis de iluminação por instalação e Mídias utilizadas por instalação.

<sup>96</sup> Com exceção de Gols e Rádios.

### 5.3 Museu da Língua Portuguesa

Inaugurado em 2006 na cidade de São Paulo no Prédio da Estação da Luz, o Museu da Língua se tornou um marco na cultura do país. Foi considerado pioneiro em diversos aspectos. Trata-se de um museu sobre uma língua (o diretor do Museu, Antonio Carlos de Moraes Sartini afirma que é o único no mundo mas sabe-se que existe o museu da Língua Africâner, o *Die Afrikaanse Taalmuseum*, criado em 1975 na África do Sul). Dispõe de grande quantidade de instalações com recursos interativos e audiovisuais, acima dos padrões de museus brasileiros. Além disso desenvolve um programa permanente de ações com a Rede Pública de Ensino do Estado e Município de São Paulo e possui um setor educativo comprometido em envolver a comunidade geograficamente próxima. A Fundação Roberto Marinho optou por não chamar um curador geral para o museu, formando uma equipe multidisciplinar de criação composta por museólogos, arquitetos, linguistas, historiadores, artistas, poetas, sociólogos, cenógrafos e designers. A direção geral ficou a cargo de Hugo Barreto (secretário geral da Fundação Roberto Marinho), a expografia com escritório de design americano Ralph Appelbaum Associates e a coordenação de conteúdo e roteiros com a diretora e roteirista Isa Grispum Ferraz. A museologia foi de responsabilidade de Marcelo Mattos Araújo e Cristina Bruno (museólogos) e a direção artística e tecnológica do designer e curador Marcelo Dantas com a arquiteta Jeanine Menezes. Cada uma das instalações contou com um grupo variado e específico de colaboradores. O museu ocupa uma área total de 4.333 m<sup>2</sup>.

#### 5.3.1 O prédio

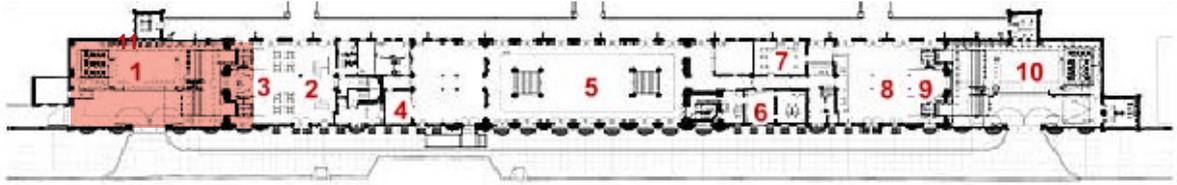
A estação servia para escoar a produção de café vinda de Jundiaí para o porto de Santos. Nas primeiras décadas do século XX, foi a principal porta de entrada de imigrantes na cidade de São Paulo. O edifício original é de 1856 e era modesto. Foi reconstruído e ampliado entre 1897 e 1901 pelo arquiteto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



Figura 57 - Fachada do prédio que abriga o Museu da Língua Portuguesa e a estação da Luz. Imagem retirada de [http://pt.wikipedia.org/wiki/Museu\\_da\\_L%C3%ADngua\\_Portuguesa](http://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_da_L%C3%ADngua_Portuguesa)

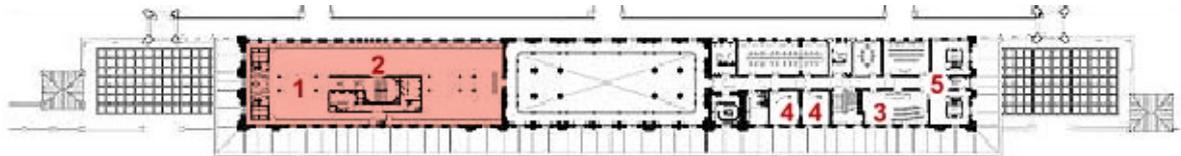
metade do século, a malha ferroviária começa a perder importância em relação ao transporte de passageiros. Ao longo dos anos, a área do prédio que hoje abriga o museu, foi ocupada por diversas companhias de trem: São Paulo Railway (1901/46), Estrada de Ferro Santos-Jundiaí (1946/57), Rede Ferroviária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

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



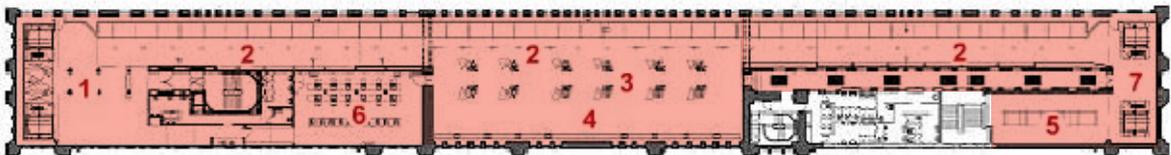
#### Térreo

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



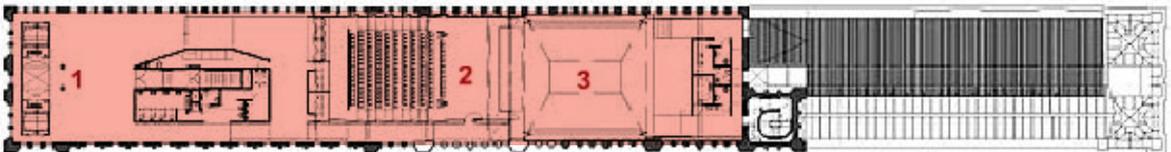
#### 1º Pavimento

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



#### 2º Pavimento

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



#### 3º Pavimento

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

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

da Rocha<sup>97</sup>. Não seria possível cavar um espaço para instalar o poço dos elevadores pois logo abaixo do prédio estão os corredores de acesso ao metrô e ao trem. Por isso, a instalação dos mesmos exigiu a elevação do acesso aos pátios laterais dando origem à laje de concreto em frente das bilheterias. Outra elevação projetada, nesse caso para proporcionar conforto ao auditório, foi do piso do terceiro pavimento. Ao chegar no andar, percebe-se que as janelas quase tocam o chão. Ele foi elevado para proporcionar boa visibilidade em todas as fileiras do auditório. Ao chegar na **Praça da Língua**, ambiente contíguo ao auditório, o piso já está no nível original.

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

### 5.3.2 O percurso

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

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

---

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

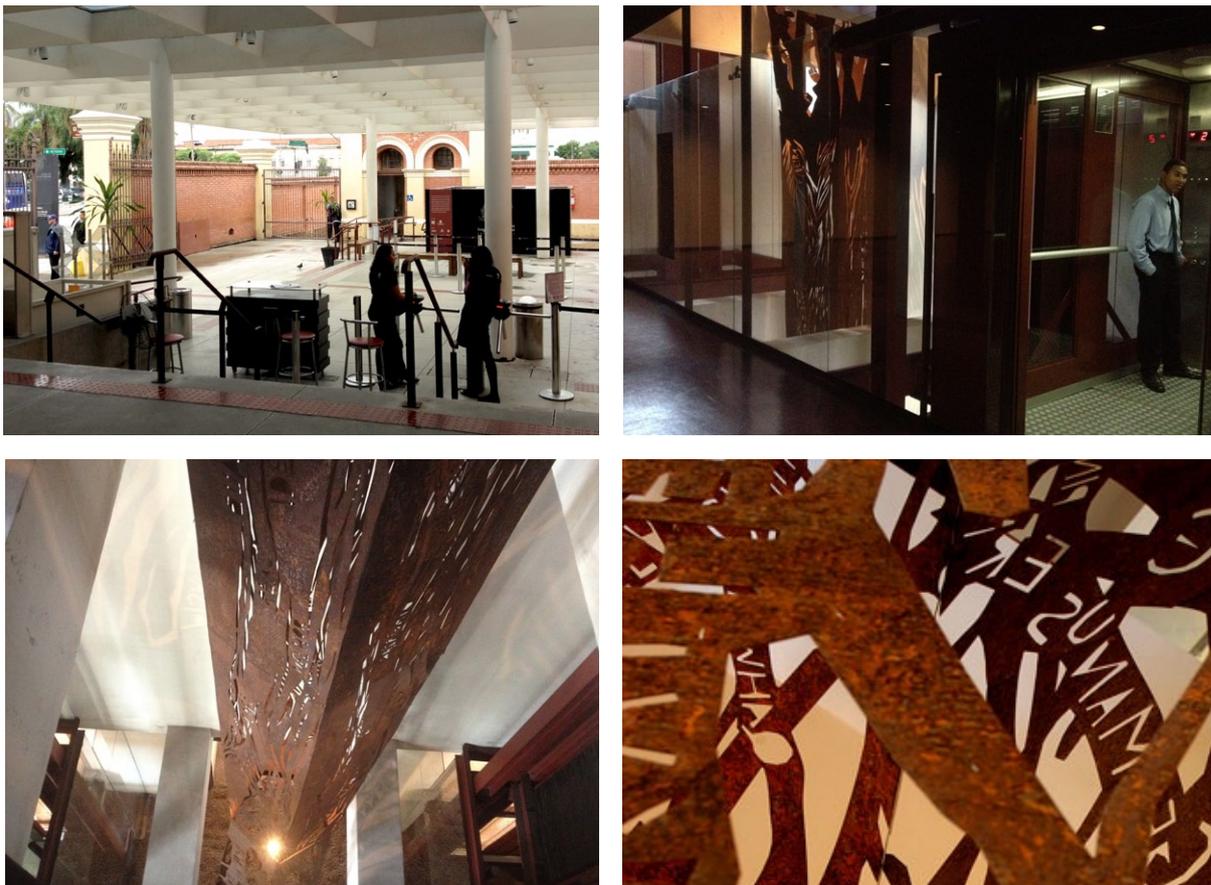


Figura 59 - Museu da Língua Portuguesa: Vista do pátio interno que dá acesso ao museu, já tendo passado a catraca. O elevador e a caixa que o estrutura são feitos de vidro, possibilitando avistar de seu interior, a escultura-instalação feita de bronze, **Árvore de Palavras**.

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

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

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



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



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

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



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

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

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



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

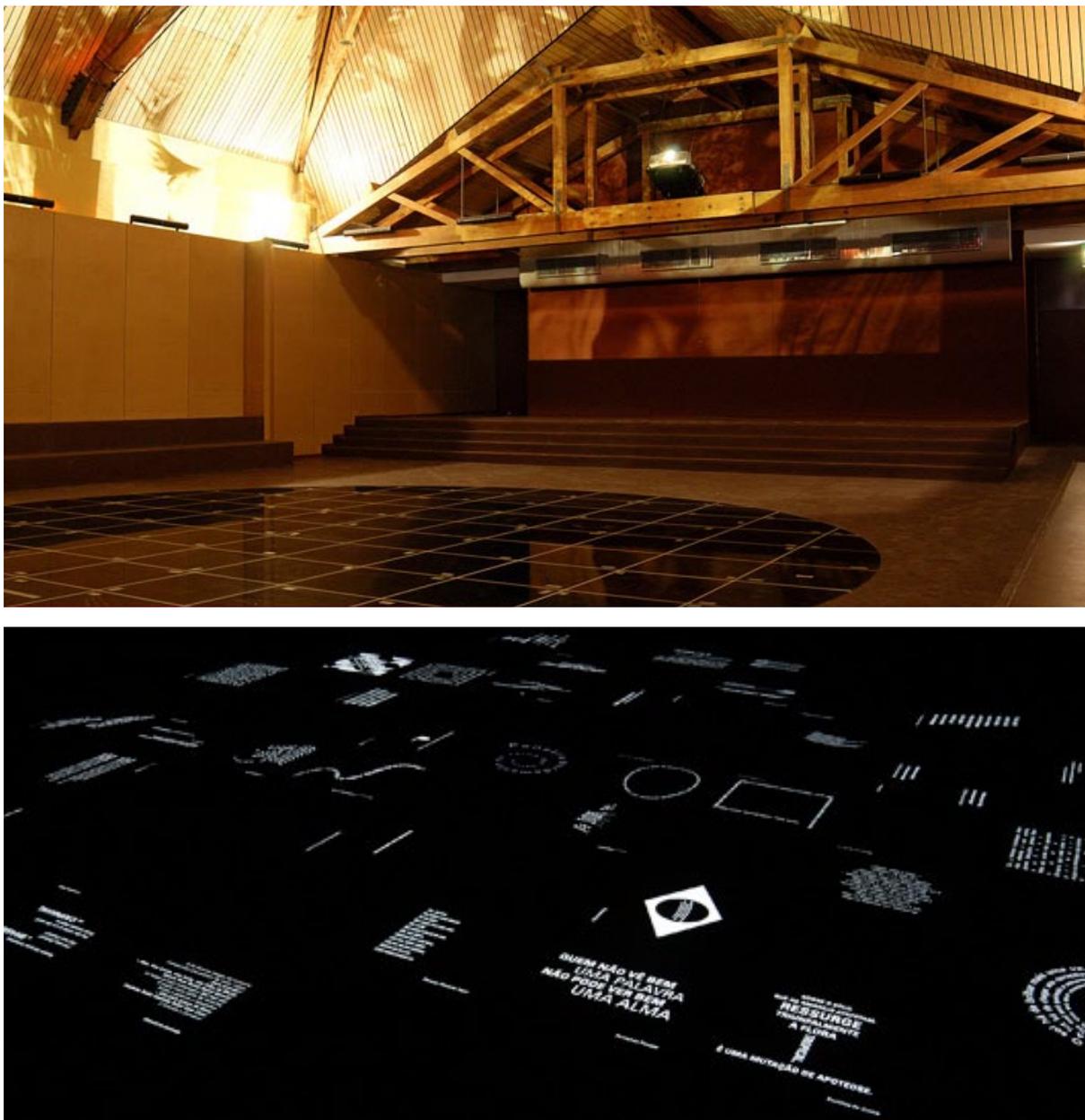


Figura 64 - O espaço da **Praça da Língua** iluminado no momento de transição entre as sessões. O centro do piso é formado por 36 tijolos quadrados de vidro recoberto com película adesiva. A iluminação abaixo do piso (*backlight*), faz o chão “acender” ao final do espetáculo, revelando os textos selecionados.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

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

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

No segundo andar a iluminação ambiente já se encontra reduzida em relação à experiência do andar anterior, exigindo um outro tipo de comportamento corporal. Como no andar superior, existe apenas uma opção de percurso. O ambiente funciona como caixa preta e não exibe janelas. A primeira instalação, à esquerda da sala, é a **Grande Galeria**, tela de projeção de vídeos com extensão de 106 metros, o comprimento quase total do museu. Apesar de ser posicionada ao longo de um corredor, é possível ter noção de sua dimensão total desde a sua chegada. Paralelamente ao caminho, e a tela, há um banco destinado ao visitante que desejar ver os filmes. A tela monumental, que utiliza 36 projetores, é composta por onze filmes de seis minutos, exibidos em conjuntos de três<sup>98</sup>. Os filmes abordam os temas Carnavais, Músicas, Cotidiano, Natureza e cultura, Culinária, Danças, Festas, Futebol, Raiz Lusa, Religiões e Relações Humanas. Como



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

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

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

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

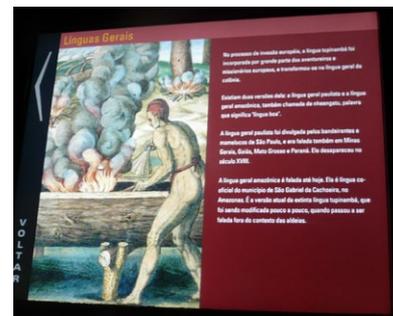
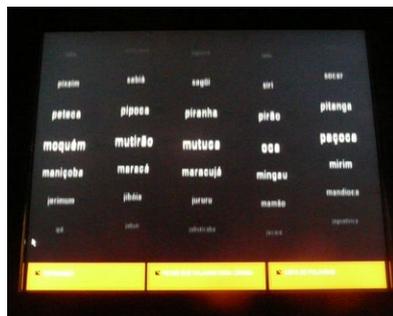


Figura 66 - Totens em formato de prisma com base triangular da instalação **Palavras Cruzadas**. Cada um deles é dedicado a uma língua que tenha influenciado a formação do português brasileiro. Têm acoplados uma vitrine que abriga objetos exemplificadores dessa influência e um terminal informativo. A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

proporção, área e localização ao saguão central por onde os passageiros da estação de trem circulam. Encontra-se nele, além da continuação da **Grande Galeria**, as instalações **Palavras Cruzadas**, **Linha do Tempo** e o **Mapa dos Falares**. Não existe uma ordem específica para ser experimentada porém o fato do início cronológico da **Linha do Tempo** estar no final da sala, faz com que muitos dos visitantes passem primeiro pelas **Palavras Cruzadas**, situada centralmente na sala. Essa instalação é composta de oito totens triangulares. Cada totem tem acoplado um computador com tela sensível ao toque e uma vitrine. Contam também respectivamente com um banco em formato triangular e equipamento de controle de isolamento de som (conhecido como *sound tube*). Os totens exibem conteúdos diferentes entre si, exemplificando as influências sofridas pelo português no Brasil por outras línguas, e da influência do português em outros países, separados da seguinte maneira: “tupinambá”; “outras línguas indígenas”; “quicongo, quimbundo, umbundo”; “iorubá e evé-fon”; “inglês e francês”; “espanhol”; “português no mundo” e “línguas de imigrantes” (alemão, árabe, chinês, hebraico, italiano e japonês). As vitrines exibem objetos que estão relacionados à essas influências. A maioria dos objetos não tem valor histórico ou patrimonial e exercem um papel simbólico<sup>99</sup>.

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

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

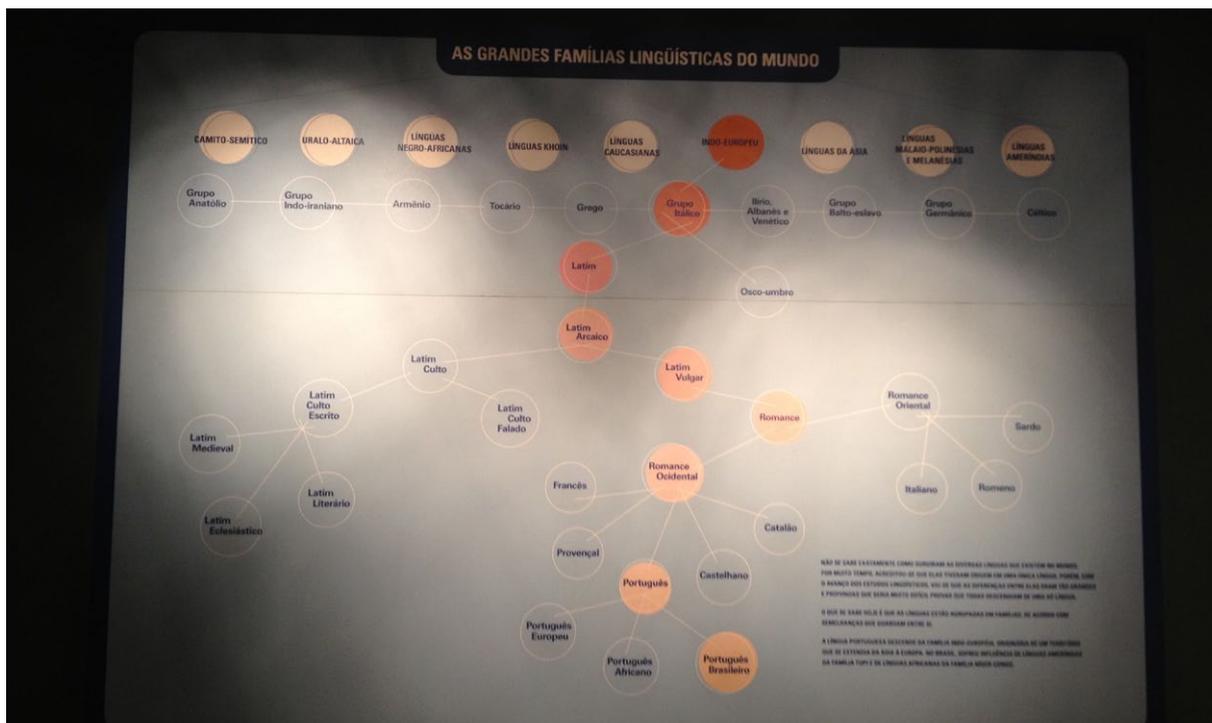


Figura 67 -O painel impresso que organiza em forma geneológica as “grandes famílias linguísticas do mundo” precede a **Linha do tempo** tando espacialmente quanto temporalmente.



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

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

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

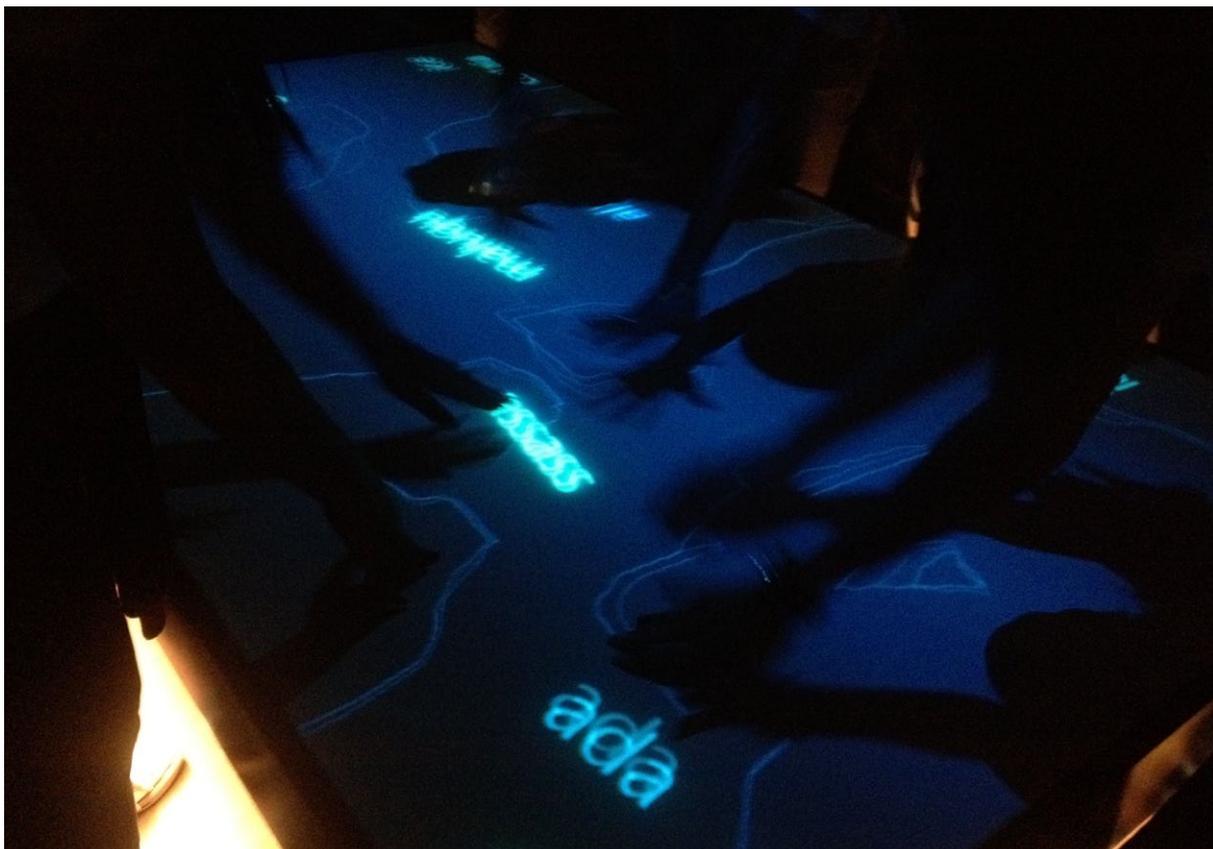


Figura 69 - **Beco das Palavras** é um jogo coletivo e interativo que ensina etimologia, ao estimular o visitante a formar palavras através de gestos corporais.

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

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

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

### 5.3.3 Discurso

O museu apresenta como seus principais objetivos institucionais<sup>100</sup> a valorização da língua como elemento fundamental da cultura e como retrato de sua diversidade.

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

<sup>100</sup> No *website* do Museu são listados seu objetivos:

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

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

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

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

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

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

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

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

Porém as exposições temporárias do museu costumam ser consideradas inventivas, lúdicas e fora dos padrões convencionais. O museu não possui um banco de dados disponível para consulta aberto ao público<sup>103</sup>. O registro dos projetos das exposições e tudo que os envolve (como conteúdo selecionado e produzido, fotografias, desenhos técnicos e de etapas de projeto, vídeos) já poderia servir de fonte de pesquisa tanto para estudantes de letras quanto para estudantes de artes visuais e design. Poderiam ser produzidos registros com a experiência dos visitantes e depoimentos dos mesmos. Todo esse material poderia ter ainda um segundo papel: constituir um acervo material propriamente dito. Acervo que poderia ser re-editado, re-formatado, reordenado, como feito em uma cultura de pós-produção (citada no capítulo 3). O Museu da Língua Portuguesa trata mais do que aspectos da língua, dos aspectos da linguagem, sua interpretação e transposição. Uma das riquezas de seu acervo, não percebida institucionalmente, se constitui de fato, das soluções encontradas para tradução de aspectos verbais em visuais.

#### 5.3.4 Interação e novas mídias

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

---

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

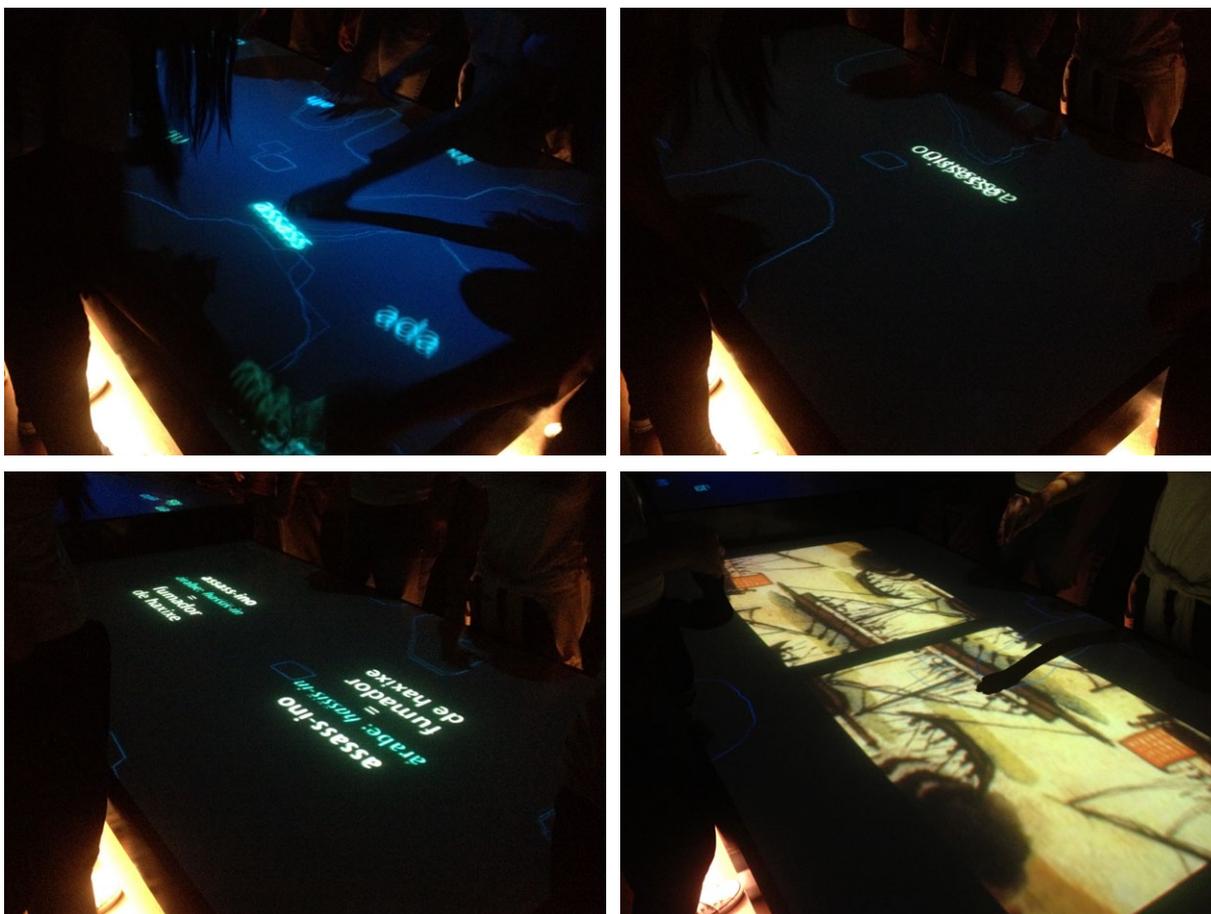


Figura 71- **Beco das Palavras**: palavra sendo formada através dos gestos dos visitantes. Ao unir partes que podem formar palavras existentes, o dispositivo apresenta a definição. Em alguns casos, a explicação é complementada por imagens.

### 5.3.5 Estratégias Visuais

#### 5.3.5.1 A retrospectiva evolucionista

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

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



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

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



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

#### 5.3.5.2 Envolvimento corporal progressivo

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

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

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

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

A **Linha do tempo** envolve diversos meios de comunicação, exigindo um envolvimento corporal no espaço para acompanhar o percurso cronológico. Os computadores sensíveis ao toque se encontram presos à bancada, solicitando uma leitura diagonalizada para baixo. As informações impressas se encontram tanto na bancada quanto no painel que preenche a parede. O visitante precisa movimentar mais do que os olhos se tiver interesse em ler a linha de conteúdo que quase toca o teto. Essa distância inclusive ultrapassa o limite de alcance visual recomendado pela ABNT<sup>104</sup>. A última instalação, **Beco das Palavras**, envolve a movimentação extensa dos braços. As mesas estão disponibilizadas em três altura diferentes, para contemplar visitantes de todas as idades.

As atividades propostas pelo museu sugerem paulatinamente ao visitante uma

---

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

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

#### 5.3.6 Atualização do acervo e exposições temporárias

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

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

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

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

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

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

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

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

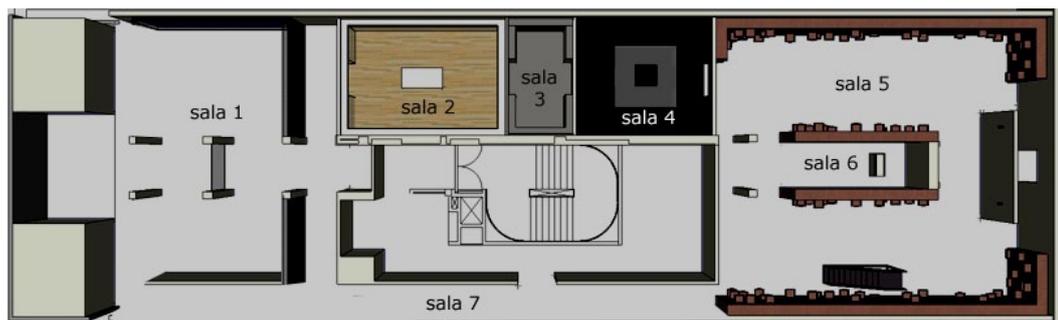


Figura 74 – Planta do projeto da exposição temporária em homenagem à Clarice Lispector. Imagens fornecidas pelo MLP.

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



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

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

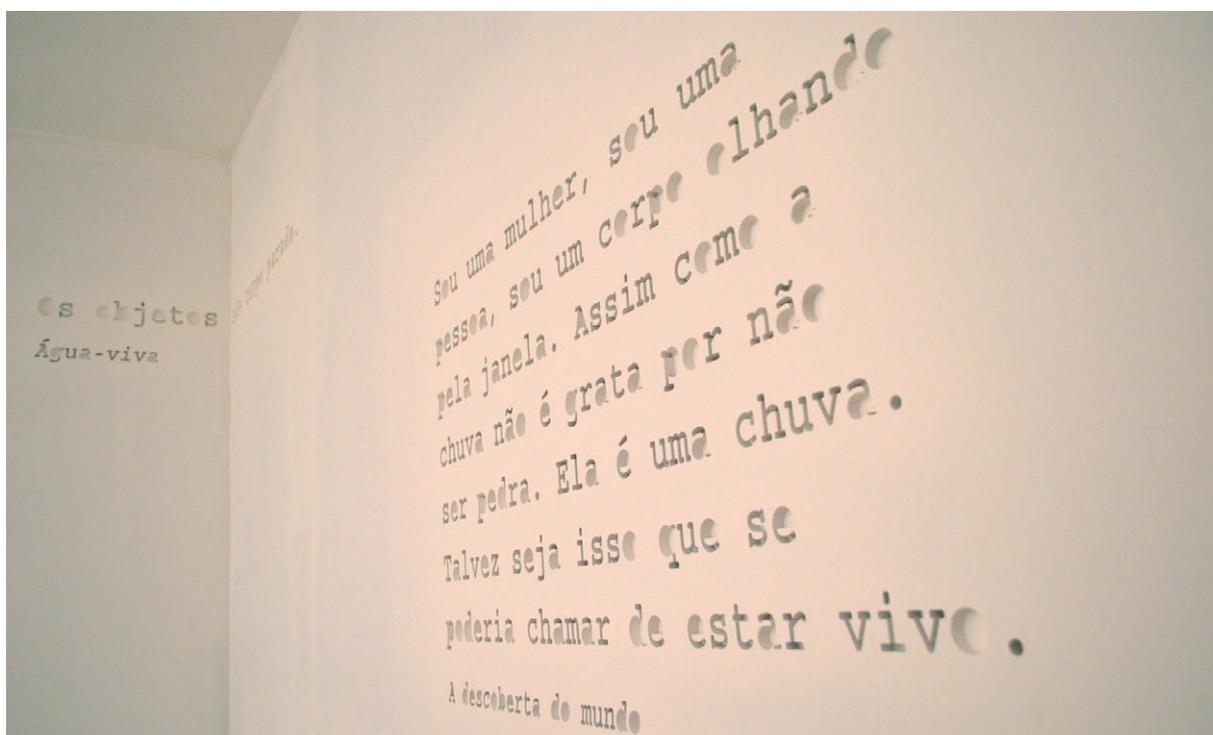


Figura 76 – A Sala 2, branca e vazia apresenta no seu centro uma cama e colchão com os versos de “A paixão segundo G H”: “Mas eu denuncio. Denuncio nossa fraqueza, denuncio o horror alucinante de morrer e respondo a toda essa infâmia com exatamente isto que vai agora ficar escrito - e respondo a toda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

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

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

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



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

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

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



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

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

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

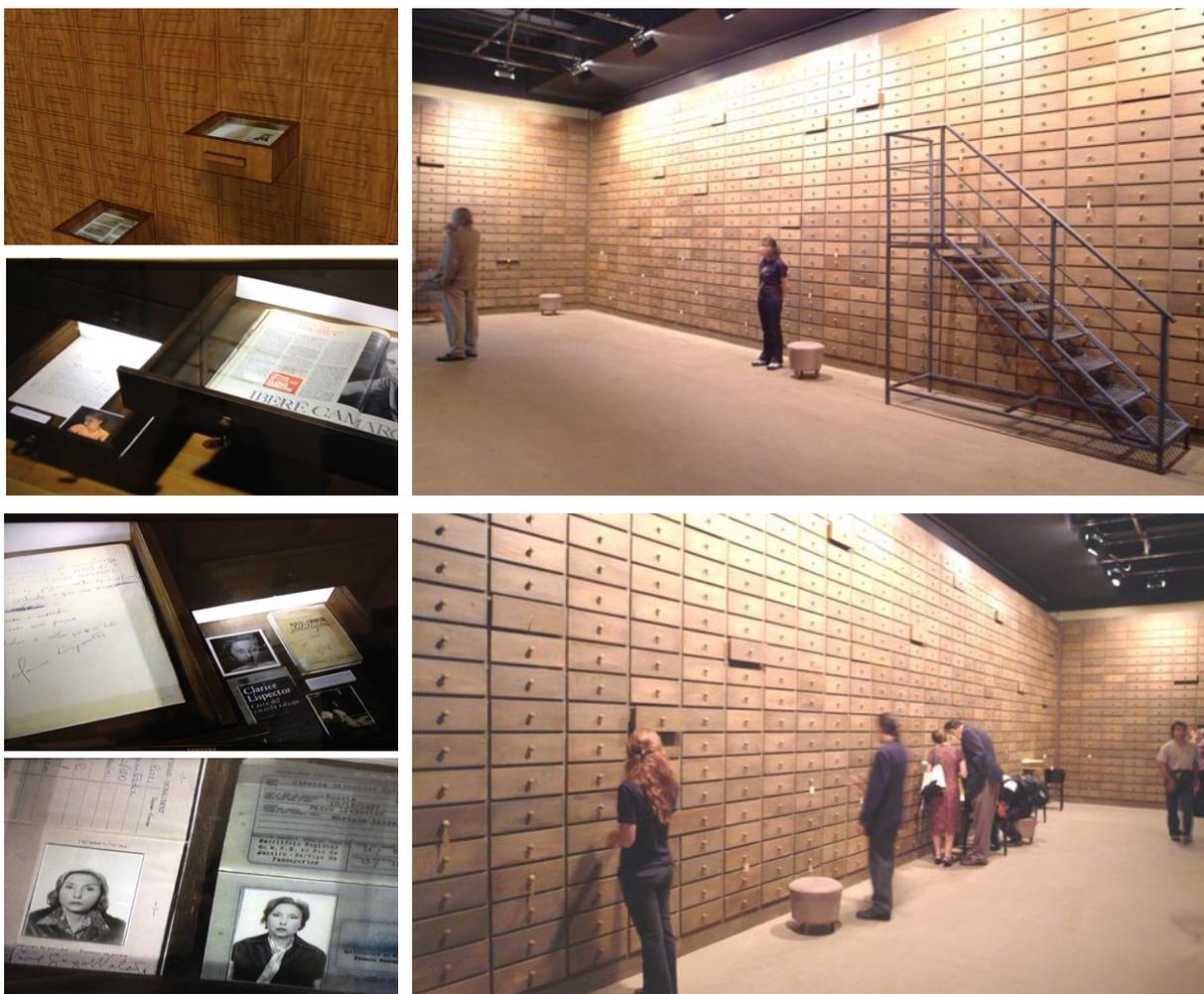


Figura 79 – A sala 5 contém 2000 gavetas mas apenas 60 delas possuem chaves, para serem abertas pelo público. Dentro das gavetas, a intimidade de Clarice: documentos pessoais da escritora, manuscritos, cartas para amigos, livros. Imagens fornecidas pelo MLP.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

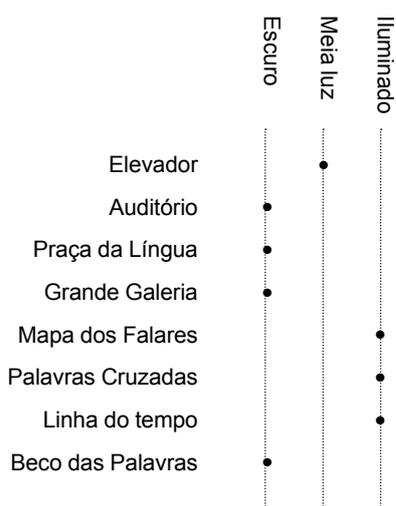
Os recursos visuais e materiais utilizados na exposição estão em sintonia com o texto da autora. Nada é direto, facilitado ou extensamente explicado. O visitante precisa se interessar e se envolver para descobrir o universo da escritora. O quarto da empregada é simbolizado pela cama, não foi reproduzido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

## 5.4 Museu da Língua: últimas considerações

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

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

### NÍVEIS DE ILUMINAÇÃO POR INSTALAÇÃO



### MÍDIAS UTILIZADAS POR INSTALAÇÃO

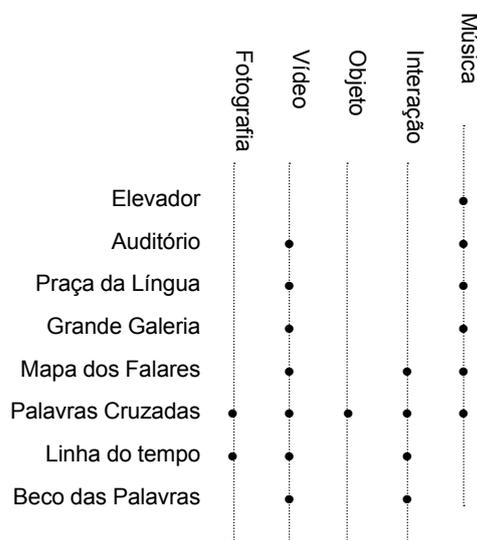


Figura 81 - Museu da Língua: níveis de iluminação por instalação e Mídias utilizadas por instalação.

## Considerações Finais

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

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

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

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

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

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

Em relação a maneira que o conteúdo é disposto, no Museu do Futebol percebe-se a materialização de praticamente todo o conteúdo<sup>108</sup>. Eles se apresentam objetivamente para o visitante, em textos sucintos (narrados ou escritos) com uma narrativa que mescla emoção, história e diversão. A objetividade é uma maneira de passar uma mensagem rápida para o visitante que precisa percorrer um caminho extenso obrigatório mas também uma forma de apresentar um discurso como fato. Nosso futebol teve muitas vitórias e o esporte se transformou em cultura legítima do país. A priorização dos grandes feitos e glórias, institui um estado de euforia que desfavorece uma recepção crítica da narrativa em jogo. Ele se permite ser um lugar de contestação cultural como defendido por Huyssen?

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

---

<sup>108</sup> Gols e Rádios são as exceções por disporem de mecanismos de escolhas.

## REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Loos, Adolf. **Ornament and crime: selected essays**. Riverside: Ariadne Press, 1998.

LORENC, Jan; SKOLNICK, Lee; BERGER, Graig. **What is exhibition design?** Switzerland: Rotovision, 2007.

MAAK, Niklas. The white cube and beyond. Entrevista com Charlotte Klonk, sobre o livro *Spaces of Experience: Art Gallery Interiors from 1800-2000*, Yale University Press. Londres: 2011. In: **Tate etc**. Número 21 - Primavera 2011. Págs. 78-91.

MALDONADO, Tomás. Definición. In: **El diseño industrial reconsiderado**. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1977. Cap. 1, págs. 9-18.

\_\_\_\_\_. El debate sobre la reducción productividad-producto. In: **El diseño industrial reconsiderado**. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1977. Cap. 4, págs. 33-44.

MARGOLIN, Victor. Postwar Design Literature: A Preliminary Mapping. In \_\_\_\_\_: **Design Discourse: history, theory, criticism**. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1989. Págs. 265-287.

\_\_\_\_\_. The Rhetoric of Neutrality. In **Design Discourse: history, theory, criticism**. Chicago e Londres: The University of Chicago Press, 1989.

MARINS, Carla. Entrevista concedida a Clara Meliande. Rio de Janeiro, Museu de Arte Moderna, 10 de janeiro de 2012.

MARTINS, Bruno Guimarães. **Tipografia popular: potências do ilegível na experiência do cotidiano**. São Paulo: Annablume, 2007.

MONTANER, Josep Maria. **Museus para o século XXI**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

MORAES, Marcia Martins Rodrigues de. **Entre o Museu e a Praça, o legado de Lygia Clark e Hélio Oiticica**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, SP: [s.n.], 2006.

MUSEUMS AND GALLERIES COMMISSION. **Planejamento de exposições** (título original Effective Exhibitions Guidelines for Good Practice). São Paulo: EDUSP, 2001.

NEUBURG, Hans. Contribuições de BURTIN, Will; FISCHLI, Hans. **Conceptions of International Exhibitions**. Zurich: ABC Edition Zurich, 1969.

OBRIST, Hans Ulrich. **Everything You Always Wanted to Know About Curating But Were Afraid to Ask**. Londres: Sternberg Press, 2007.

\_\_\_\_\_. **Uma breve história da curadoria**. São Paulo: BEI, 2010.

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

OLIVEIRA, Olivia de. **Lina Bo Bardi – sutis substâncias da arquitetura**. São Paulo: RG GG, 2006.

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

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

PARÉ, Zaven. Entrevista concedida a Clara Meliande. Rio de Janeiro, 13 de junho de 2012.

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

PINTO, Jorge Cruz. **A caixa - metáfora e arquitectura**. Lisboa: ACD, 2007.

POLANO, Sergio. **Mostrare: L'allestimento in Italia dagli anni Venti agli anni Ottanta**. Milão: Edizioni Lybra Immagine, 1988.

POLITANO, Stela. **Exposição Didática e Vitrine das Formas: a didática do Museu de Arte de São Paulo**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Campinas, SP, 2010.

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

QUAGLIATO, Adriana Novaes. **Mostra do Redescobrimto: Arte Barroca e Espetacularização**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes. Campinas, SP, 2007.

SABINO, Paulo Roberto. **Eficiência no design de exposições: uma pesquisa exploratória no Museu da Língua Portuguesa**. Actas do I Seminário de Investigação em Museologia dos Países de Língua Portuguesa e Espanhola, Volume 2, Porto: 2010. pp. 403-406.

SARTINI, Antonio Carlos de Moraes. A experiência e a experimentação no Museu da Língua Portuguesa - relatos e observações. In: BENCHETRIT, Sarah Fassa; BEZERRA, Rafael Zamorano; MAGALHÃES, Aline Montenegro. **Museus e comunicação: exposições como objeto de estudo**. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2010. Págs. 259-272.

SENNETT, Richard. **O artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SISTEMA de exposição. In: **MUSEU DE ARTE MODERNA DO RIO DE JANEIRO**. Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, [1967]. Item 11.

SOUTIF, Daniel. Do indício ao índice ou da fotografia ao museu. In **Arte & Ensaio 13**, ano XIII. Revista do programa de pós-graduação em artes visuais eba. Rio de Janeiro: UFRJ. 2006. págs. 199-217.

SOUZA, Jair de. Entrevista concedida a Clara Meliande. Rio de Janeiro, 30 de agosto de 2012.

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

\_\_\_\_\_. De costas para o Brasil, o ensino de um design internacionalista, pág.273. In: de Mello, Chico Homem. **O design gráfico brasileiro, anos 60**. São Paulo: Cosac Naify, 2008, 2ª edição.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **ESDI: biografia de uma ideia**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.

STANGOS, Nikos. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

STANISZEWSKI, Mary Anne. **The power of display: A history of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

STOLARSKI, André. **Design e arte – campo minado: uma antologia de discursos comentados e uma proposta disciplinar**. Dissertação de mestrado do programa de pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo; São Paulo, 2012.

\_\_\_\_\_. Entrevista concedida a Clara Meliande. Rio de Janeiro, 26 de junho de 2012.

THACKARA, John. **Design After Modernism: Beyond the Object**, Londres: Thames and Hudson, 1988.

Veyne, Paul. **Como se escreve a história** e Foucault revoluciona a história. Brasília: Editora UNB, 1998, 4ª edição.

WANG, David; ILHAN, Ali O. Holding Creativity Together: A Sociological Theory of the Design Professions. **Design Issues**, Massachusetts, Volume 25, nº 1, inverno de 2009.

## ANEXO 1 - LISTA DE PERGUNTAS DAS ENTREVISTAS

Roteiro de perguntas para as entrevistas com designer, arquitetos, cenógrafos brasileiros. Em alguns casos, a entrevista funcionou de uma maneira mais livre, sem o rigor da estrutura inicial mas deixando preservados os eixos temáticos programados originalmente.

1) Como você se envolveu com a montagem de exposições / qual foi sua primeira exposição?

2) Quais são seus projetos mais interessantes? Sob quais critérios?

3) Quando um cliente te procura, ele está atrás de quais atributos? O que você espera entregar para ele?

4) Você acha que seus projetos compartilham de um vocabulário, de uma linguagem pessoal? Você acha que imprime uma assinatura perceptível ao longo dos anos?

5) Podemos entrar no espaço e reconhecer “essa é uma exposição do (nome dele)?

6) Você projeta pensando em alguém específico? Quem é o seu alvo?

7) As exposições tem sempre a mesma intenção? E função? Para que serve uma exposição?

8) A intenção da exposição é dada por qual componente? A instituição que contrata? O curador? O designer? Ou é uma colaboração?

9) Você tem princípios de projeto ou princípios visuais que segue em todos os projetos de exposição?

10) Você se formou em ( \_\_\_ ) e tem uma atuação como designer. O que o atraiu para o design? Como vê a diferença de atuação das duas áreas?

11) Que exposição que você viu que te marcou? Por quê?

12) Que exposição gostaria de ter feito?

13) Como você descreveria sua atuação? Como nomeia o seu papel? (Organização espacial? Curadoria visual? Direção de arte? Expografia?)

14) Como se compõe a equipe ideal de trabalho?

15) Como é o seu processo de trabalho? Quais são seus pontos de partida?

16) Para quê serve o design em uma exposição?

17) Desde que você começou a trabalhar na área, houve uma revolução tecnológica. Designers incorporaram rapidamente desde softwares de editoração quanto de visualização em 3d, animação. Essas tecnologias influenciaram seu modo de projetar? E o modo de exibir? Quais utiliza?

18) Existe uma forma específica para lidar com exposições de arte? Ela precisa ser pensada de forma diferente de uma exposição temática? Elas tem propósitos diferentes?

Que centros culturais e museus você frequenta?

### ANEXO 3 - MUSEU DO FUTEBOL - TEXTOS INSTITUCIONAIS ENCONTRADOS NO ESPAÇO, AO LADOS DAS RESPECTIVAS INSTALAÇÕES

#### **Texto Institucional do Museu:**

“O Museu do Futebol era uma ideia que já existia no ar. Pouco depois que assumi a Prefeitura de São Paulo, pensava em algo que expressasse a memória do nosso futebol, suas performances, seus craques, suas conquistas e até sofrimento. Que, para isso, utilizasse, o que há de mais novo e criativo em matéria de tecnologia. Que emocionasse e entusiasmasse o público. Que mostrasse a evolução desse nosso esporte maior no contexto da história do nosso país. O Museu do Futebol veio para ficar e modificar o significado de museu. Dá ao futebol o mesmo status da arte, música e literatura e mostra o futebol sob um aspecto inovador, dignificando social e culturalmente o torcedor. Não é apenas fisicamente palpável; ele amplia sentidos e sentimentos comuns que são a base da nacionalidade e devolve ao brasileiro o desejo de construção de um ideal de país. Não se trata apenas de criar um museu dedicado ao esporte de um país, mas sim de valorizar o próprio país por meio de uma de suas expressões mais significativas: o futebol. O Museu do Futebol serve de exemplo para a tese de devolver ao brasileiro o sentimento de pertencimento a uma origem comum, a um desejo de construção de um ideal de país.

José Serra (Governador do Estado de São Paulo de 2007 a 2010 e idealizador do Museu do Futebol.)

**Boas vindas** (o jogador Pelé falando:) “Você agora vai conhecer os heróis que construíram a história do futebol brasileiro. Eu me orgulho de ser um deles. Você também vai se orgulhar. Bem vindo ao Museu do Futebol.”

**Pé na bola:** “Há mais de cem anos - imagine só! - muita gente criticava o futebol, que se iniciava no Brasil. Dizia-se que não existiria futuro para um esporte praticado com os pés, apesar do próprio nome do jogo (foot-ball, ‘bola no pé’). Os pés, que em geral começam a fazer seus malabarismos na pelada, acabaram levando, dos campinhos para os estádios do mundo inteiro, uma bela exibição da criatividade e da paixão do brasileiro.”

**Anjos Barrocos:** “Eles são 25, mas poderiam ser 50 ou 100, tantos foram os criadores do futebol-arte que se pratica no Brasil. Deuses ou heróis, ídolos de várias gerações, eles também podem ser vistos como anjos cujas asas os transportam até a catedral onde se cultuam a inventiva, a poética e a magia do jogo. Verdadeiros anjos da arte barroca!”

**Rádio:** “Que gol você quer ouvir? O narrado por Ary Barroso nos anos de 1940 ou por Osmar Santos quatro décadas depois? Entre e escolha pelo nome do locutor preferido ou pela época em que o gol aconteceu, participando assim da homenagem ao rádio, meio de comunicação que ajudou a unir o Brasil e o coração dos torcedores.”

**Gols:** “Aqui são lembrados momentos inesquecíveis do futebol! Entre na cabine para ver e ouvir dezenas de profissionais do esporte e personalidades narrarem, de memória, gols que marcaram suas vidas. Um destes pode ser também o seu gol preferido. Além dos depoimentos, você vai rever alguns dos lances mais importantes da história do futebol brasileiro.”

**Exaltação:** “Exaltar é erguer, elevar, celebrar, tornar alto, sublime. Esse ambiente surpreendente, nas entranhas do Pacaembu, revela os pilares que sustentam as arquibancadas, fincados na terra desde a construção do estádio, inaugurado em 1940. Esta sala é dedicada a você, torcedor, que nessa experiência coletiva, congrega os sentimentos que fazem fluir a paixão.”

**Origens:** “Aqui se narra uma história que começa com Charles Miller, quando o futebol chega ao Brasil no final do século XIX, e vai até meados dos anos 1930, nos primórdios da profissionalização do esporte e da aceitação de atletas negros e mestiços nos clubes. O grande craque deste período foi Arthur Friedenreich, filho de mãe brasileira e pai alemão. 430 imagens mostram o contexto da época, dos barões do café ao povo mais humilde que conquistou para si o futebol... e o reinventou!”

**Heróis:** “Nas décadas de 1930 e 1940, o esforço de valorizar aquilo que é próprio ao país abre espaço para os heróis da cultura brasileira. Eles estão aqui representados, dentre outros, pelo compositor Villa-Lobos, o poeta Carlos Drummond, o escritor Mário de Andrade, o pintor Cândido Portinari e - por que não? - pelos craques Leonidas da Silva e Domingos da Guia. O futebol começa a se constituir como um fenômeno cultural dos mais significativos para o país. A era do rádio amplia o interesse pelo esporte e pela música popular, criando, em nosso imaginário, novos ídolos da nação.”

**Rito de Passagem:** O maior silêncio que já houve no país, ao som das batidas rítmicas dos milhares de corações. Assim sofremos em 1950, quando construímos o Maracanã na certeza de uma vitória na Copa do Mundo. No entanto, houve uma derrota: a

final, contra o Uruguai, por 2x1. Bastaria o empate para sermos campeões. Não fomos. A partir daí, porém, o futebol brasileiro passaria a viver os seus grandes triunfos.

**Copas do Mundo:** “O Brasil é o único país a participar de todas as Copas do Mundo e também o único a ganhar a taça por 5 vezes. Aqui você encontra detalhes desses campeonatos e o pano de fundo do momento político, social, econômico e cultural em que cada um deles ocorreu. Fotos e vídeos retratam presidentes, misses, artistas, ditadores da moda, torcedores anônimos e gênios da bola; personagens de uma mesma história.”

**Números e curiosidades:** “Futebol é número. Número de gols. Regras. Os maiores e os menores. Aqui você encontra um trajeto polêmico entre táticas, datas, histórias e superstições. Um labirinto de curiosidades. Um almanaque para ver, sentir, participar e discutir. Vídeos sobre pelada, futsal, futebol feminino, a mãe do juiz... As bolas de futebol ao natural, como eram e como são... Os pebolins mostrando as diferentes táticas criadas pelos treinadores... Divirta-se!”

**Dança do futebol:** “Este é o lugar certo para você ver e rever alguns dos gestos e movimentos que fazem do futebol um espetáculo visualmente deslumbrante. Por trás da emoção de um gol, da malícia de um drible, do arrojo de uma defesa, da luta por uma bola dividida, a coreografia do futebol é tão plástica quanto imprevisível. Imagens de televisão, as de agora e as de um tempo em que o futebol só era visto no cinema pelo Canal 100 - são comentadas aqui pelos jornalistas esportivos João Máximo, Marcelo Duarte, Celso Unzette e Juca Kfuri.”

**Jogo de Corpo:** “Você agora vai entrar, de corpo e alma, em experiências interativas. Comece por uma bela jogada em terceira dimensão - como você jamais viu... perceba o corpo do atleta reagindo à bola - em câmera lenta, para você perceber todos os detalhes; dê o seu chute a gol (qual a velocidade que a bola vai alcançar?), entre num jogo virtual e encontre o seu time de coração no fichário com os 128 clubes que participaram do Campeonato Brasileiro.”

**Homenagem ao Pacaembu:** “Uma sala-homenagem ao estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu, tombado pelo Patrimônio Histórico Municipal e Estadual. Aqui você encontra as plantas arquitetônicas do Escritório Técnico “Ramos de Azevedo” / Severo & Vilarés e as fotografias feitas pelos mestres Jean Manzon, Thomas Farkas,

Peter Scheier e Hildegard Rosenthal nas décadas de 1940 e 1950. Além disso, dois filmes históricos gentilmente cedidos pela Cinemateca Brasileira, mostram a construção e inauguração do estádio.”

Texto do sociólogo Roberto DaMatta reproduzido no corredor:

“O amor ao futebol como disputa apaixonada faz com que se perca de vista o seu papel transformador. Mas o fato é que o futebol tem sido uma ponte efetiva (e afetiva) entre a elite que foi buscá-lo no maior império colonial do planeta, a civilizadíssima Inglaterra, e o povo de um Brasil que, naqueles mil oitocentos e tanto, era constituído de ex-escravos. Juntar brancos e negros, elite senhorial e povo humilde foi sua primeira lição. O futebol demonstrou que o desempenho é superior ao nome de família e a cor de pele. Ele foi o primeiro instrumento de comunicação verdadeiramente universal e moderno entre todos os segmentos da sociedade brasileira. Ele tem ensinado a agregar e desagregar o Brasil por meio de múltiplas escolhas e cidadanias. A segunda lição veio com seu desenho. Ele exprime valores antigos (a idéia de que há sorte em todos os confrontos), mas é dele também o ideal moderno do treino. Como uma atividade aberta, ele não discrimina tipos físicos e classes sociais.

O sujeito pode ser preto ou amarelo, alto ou baixo, culto ou ignorante, mas o que interessa é que saiba jogar. Mais: seu foco não são as nobres mãos que levam para o céu (como acontece com o vôlei ou o basquete), mas os humildes pés que nos atrelam ao chão e a terra. No futebol, o pé que carrega o nosso corpo transforma-se num mágico instrumento capaz de enganar o adversário e de controlar e passar a bola. Como a capoeira, o jogo do ‘pé na bola’ trouxe à multidões de brasileiros a possibilidade de, ao menos simbolicamente, inverter o jogo. No Brasil, ele abriu a possibilidade de trocar as mãos pelos pés.

O pé, associado à parte e à brutalidade das bestas de carga, muda de posição no futebol. Nele usa-se o pé, sim, mas com método. Seguindo um regulamento que torna as chuteiras de todos os tamanhos e feitios, iguais. E aí está sua lição mais importante: o futebol civiliza o pé. Ele mostra que a parte aparentemente mais atrasada e bárbara do corpo pode ser submetida não só as sutilezas do jogo, mas a civilidade do saber ganhar e perder sem ódio, de modo transparente e por esforço próprio. Sem a ‘mãozinha’ dos amigos ou parentes. Foi num campo de futebol, não num apartamento, que o povo brasileiro teve a prova de como é maravilhoso juntar treino com talento; ordem com imprevisibilidade; jogadas espetaculares com uma estrutura fixa; e, finalmente, o vitorioso com o derrotado. No futebol, como na democracia igualitária, o ganhador não pode existir sem o perdedor, que terá o triunfo amanhã, mas que hoje, na derrota, valoriza e legitima a nossa vitória.”