



Universidade de Brasília – UnB
Faculdade de Ciência da Informação – FCI
Curso de Graduação em Museologia

Eduardo Silva de Moraes

MUSEUS E CINEMA

Uma análise sobre as formas de representação da realidade

Brasília
2014

Eduardo Silva de Moraes

MUSEUS E CINEMA

Uma análise sobre as formas de representação da realidade.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Museologia.

Orientação: Professora Dra. Ana Lúcia de Abreu Gomes.

Brasília
2014

M827m Moraes, Eduardo Silva de.
Museus e Cinema : uma análise sobre as formas de representação da realidade / Eduardo Silva de Moraes. - Brasília: 2014
74 f.

Monografia (graduação) – Universidade de Brasília, Faculdade de Ciência da Informação, 2014.

Orientadora: Professora Dra. Ana Lúcia de Abreu Gomes.

1. Cinema. 2. Museu. 3. Exposição. 4. Representação. 5. Memória.
I. Título

CDU – 069:791.43



Universidade de Brasília

Faculdade de Ciência da Informação
Curso de Museologia

Título: Museus e Cinema: uma análise sobre as formas de representação da realidade.
Aluno: Eduardo da Silva Moraes

Monografia apresentada à Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília,
como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Museologia.

Brasília, 03 de julho de 2014


Ana Lúcia de Abreu Gomes - Orientador

Professora da Faculdade de Ciência da Informação (UnB)

Doutora em História Cultural


Silmara Küster de Paula Carvalho - Membro

Professora da Faculdade de Ciência da Informação (UnB)

Mestre em Tecnologia e Desenvolvimento


Monique Batista Magaldi - Membro

Professora da Faculdade de Ciência da Informação (UnB)

Mestre em Museologia

Aos meus mestres, colegas do curso e sonhos que continuam...

AGRADECIMENTOS

A Deus, por tudo o que tem me dado e à minha família, pelo apoio incondicional.

A minha orientadora Profa. Ana Abreu, pela dedicação e empenho em me orientar, pela sua paciência, disponibilidade e empolgação em todas as reuniões de orientação.

A banca composta pelas Professoras Monique e Silmara por terem aceitado prontamente participar do meu último ato no curso de graduação em Museologia.

A todos os professores e servidores do curso de Museologia, em especial, a Silmara Küster, por sempre me incentivar e apoiar.

A Universidade de Brasília, por mais uma oportunidade.

“A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentarmos alguma coisa da qual, sem a imaginação, não poderíamos nada dizer e sem a qual não poderíamos nada saber.”

Cornélius Castoriadis, *A criação histórica*, 1992.

RESUMO

Este trabalho faz uma análise sobre as formas de representação da realidade realizadas pelo cinema e pelos museus, isto é, como ambas as narrativas fílmica e expográfica podem ser construídas para mediação do mundo. Procurou-se investigar de que forma a linguagem do cinema foi aos poucos sendo compreendida e absorvida pelo observador ao longo do tempo, bem como a transformação dos museus e seus mecanismos expográficos que são cada vez mais adaptados para comunicação e atração do olhar. Enfatize-se que se trata de visualidades que se apresentam por meios diferentes, isto é, a imagem reproduzida em movimento no cinema e a imagem dos objetos percebida nos museus; há pontos de convergência como a comunicação, a atenção do olhar do observador e a construção, enquanto possibilidade, de um discurso e uma nova realidade. Para tanto, considerou-se como ponto de partida as questões sobre museus, museologia, memória, história e patrimônio que são apontadas no filme Hiroshima *Mon Amour*. Buscou-se então, a partir daí, dialogar com teóricos de cada área a fim de se compreender a força, importância e recorrência da representação para o sentido, comunicação e linguagem humana.

Palavras-chave: Cinema. Museu. Exposição. Representação. Memória. Nouvelle Vague.

ABSTRACT

This paper makes an analysis of the forms of representation of reality taken by the film and by museums, this is, as both filmic and expographic narratives can be constructed to mediate the world. We sought to investigate how the language of film was gradually being understood and absorbed by the observer over time as well as the transformation of museums and their expographic mechanisms that are increasingly tailored for communication and attraction look. Emphasize that it comes to that present images by different means, in other words, the playback on the move in the cinema and the image of the objects perceived in museums; there are points of convergence as communication, the gaze of the observer and the construction while the possibility of a discourse and a new reality. For both, it was considered as a starting point the issues of museums, museology, memory, history and heritage that are pointed in the movie *Hiroshima Mon Amour*. Then we sought thereafter, dialogue with theorists of each area in order to understand the strength, importance and recurrence of representation for direction, communication and human language.

Keywords: Cinema. Museum. Exhibition. Representation. Memory. *Nouvelle Vague*.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ICOM - Conselho Internacional de Museus

ICOFOM - Comitê Internacional de Museologia

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1 – REPRESENTAÇÃO E REALIDADE	14
1.1 As mudanças a partir do século XIX.....	16
1.2 A Exposição Universal de 1889.....	20
1.3 Enquanto isso no Brasil... ..	23
1.4 A memória na interface da representação	26
CAPÍTULO 2- HIROSHIMA MON AMOUR.....	30
2.1 O Museu escolhido por Resnais	35
CAPÍTULO 3 – A REPRESENTAÇÃO NO CINEMA.....	38
CAPÍTULO 4 – A REPRESENTAÇÃO NO MUSEU	46
4.1 Exposição: uma construção da realidade.....	55
4.2 A poética na exposição japonesa	61
CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
BIBLIOGRAFIA	69
ANEXO A - CD.....	73

INTRODUÇÃO

O tema deste estudo é a construção da representação da realidade, suas formas e fundamentos, na narrativa museal e na narrativa do cinema.¹

Ver é um ato voluntário e individual. O modo como cada um vê o mundo é afetado pelo conhecimento que se tem sobre ele e pelo julgamento que dele se faz. Como resultado, aquilo que cada um vê fica, de certa forma, ao alcance dos olhos embora não necessariamente ao alcance da mão. Além disso, nunca se olha uma só coisa de cada vez, cada pessoa sempre está em condição de ver a relação entre as coisas, ver a si mesma e ser vista.

Nessa relação, uma imagem apesar de identificar um modo de ver, de quem a produziu, no momento de sua percepção e apreciação sempre dependerá do modo de ver do outro, do observador. Além disso, deve-se considerar que cada imagem carrega o que lhe é particular e aquilo faz parte da sua origem. Quando uma mesma imagem se multiplica seus significados se modificam, se fragmentam em muitos outros significados, emprestando o seu significado aos significados de outras coisas.

Dos diversos espaços onde temos uma oportunidade de exercitar o olhar, se encontram o cinema e o museu, com linguagens próprias e que dialogam com os fatos e saberes do mundo, do homem e das coisas, possibilitando uma produção enorme de novas ideias e significados, bem como a representação desses processos em suas narrativas. Consequentemente, fomos aos poucos ensinados a compreender a linguagem de cada um, principalmente a do cinema que possui uma analogia com o real, ao dar a sensação da reprodução da tridimensionalidade do mundo de forma perfeita, oferecer imagens em movimento, em um espaço bidimensional.

Além da busca do olhar do homem e do seu desejo de representar a realidade “com o cinema, a percepção humana ganhou um acesso especial à intimidade dos

¹ Considerando a explosão informacional, a recuperação da informação tornou-se uma solução bem sucedida encontrada pela Ciência da Informação e encontra-se em processo de desenvolvimento até hoje. A recuperação da informação trata dos aspectos intelectuais da descrição de informações e suas especificidades para a busca, além dos sistemas, técnicas, processos ou meios empregados para este fim. Entretanto as questões e os problemas sobre a recuperação da busca da informação no campo da Museologia ainda são pouco explorados, sobretudo às questões relacionadas sobre os meios e as formas de representação e significantes sobre o homem e a realidade, que por vezes aludem nas práticas museológicas, a uma nova realidade, discursiva e imagética do outro e do mundo.

processos - nele a aparência é já uma análise”². No cinema aquilo que se recebe compõe um mundo filtrado por um olhar exterior e construído anteriormente à projeção na tela, que se oferece por imagens (e não coisas como nos museus) e estabelece uma ponte entre o observador e o mundo. Assim, cada espectador tem acesso à aparência registrada de uma realidade pela câmera que poderia ser inacessível, e que se realiza de maneira muito sedutora, mais atraente, até mesmo, que a própria realidade, considerando os recursos cinematográficos muito adaptados. Nem, as palavras conseguem abarcar ou acompanhar a experiência de ver um filme frente ao encantamento desencadeado pelo som e imagens em movimento.

De outro modo, nos museus a experiência da representação se dá com segmentos do mundo físico, porém não com reproduções da vida. Ele (museu) é parte da vida; espaço de coisas reorganizado para atender as necessidades da representação humana. Nele, a satisfação do indivíduo se realiza em outro nível, na experiência pessoal do contato e da relação subjetiva com as coisas (suportes de memória, marcas identitárias) que estabelecem uma nova experiência, fundamentalmente visual e, portanto estética, por meio de uma linguagem expográfica, campo prático do museu.

Os objetos expostos nas salas dos museus e o que vemos na tela do cinema podem se assemelhar em dois aspectos: um deles é o conhecimento relacionado a um conteúdo, que pode nos remeter a uma determinada temporalidade, e o outro é aquilo que os filmes compartilham do irreal e do ficcional³, assim como as exposições em certos aspectos. Ambos são mídias diferentes, compostas por convenções para falar do homem e para o homem. São como testemunhas ocular da história. Sem querer discutir os pontos fortes, por exemplo, da tradição da história escrita, pode-se destacar a importância, também, daquilo que vemos na tela do cinema, sobretudo dos filmes históricos, que podem por exemplo, contribuir com um universo de representações importantes sobre a história, acrescentar uma compreensão do passado, servir ao entretenimento, ressaltar as lições ensinadas na escola e afetar a

² XAVIER, Ismail. Cinema: Revelação e engano. In: NOVAES, Adauto. **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988. p. 374

³ Pode-se considerar, a partir do conceito de ficção de Ulpiano de Meneses, o museu como um instrumento de conhecimento e por excelência um espaço de ficção. Uma ideia que não se opõe a verdade mas que dá conta da complexidade e vastidão infinitas do mundo.

maneira como se olha e, conseqüentemente, se julga o passado. Sobre a relação que o homem estabelece com o passado e as formas de representá-lo, Rosenstone explica:

[...] o filme histórico dramático pode se relacionar com a história e até mesmo fazer algo que podemos rotular de “história” (na verdade, precisamos de uma outra palavra para falar de como o filme lida com o passado, mas infelizmente, parece que só temos esta...).

O desejo de expressar a nossa relação com o passado usando formas contemporâneas de expressão, bem como o desejo de agradar a uma sensibilidade contemporânea, mais cedo ou mais tarde tinham de nos direcionar para as mídias visuais. Primeiro, o cinema e, mais tarde o seu rebento eletrônico, a televisão, se tornaram, em algum momento do século XX, o principal meio para transmitir as histórias que nossa cultura conta para si mesma – quer elas se desenrolem no presente ou no passado, sejam elas factuais, ficcionais ou uma combinação das duas coisas. Filmes, minisséries, documentários, e docudramas históricos de grande bilheteria são gêneros cada vez mais importantes em nossa relação com o passado e para o nosso entendimento da história. Deixá-los fora da equação quando pensamos o sentido do passado significa nos condenar a ignorar a maneira como um segmento enorme da população passou a entender os acontecimentos e as pessoas que constituem a história.⁴

Quanto ao museu observa-se, também, que ele não escapa à condição de campo de incidência onde se debatem diversas posições ideológicas. Assim, o discurso sobre aquilo que lhe é específico em sua capacidade de mediar o mundo e representa-lo, é o interesse neste trabalho.

Muito se discute se o cinema reproduz a realidade ou se ele cria uma nova realidade; um discurso, e conseqüentemente um discurso ideológico sobre a realidade. E as exposições? O que elas provocam? O que elas suscitam? De que maneira re-presentam ou re-apresentam o mundo? O entendimento sobre a imagem e portanto sobre a atração pela visualidade é permeada por essas e outras questões e deseja-se, por essa razão, trazê-las à discussão.

Para isso, tomamos como ponto de partida, o diálogo dos personagens do filme *Hiroshima Mon Amour*⁵ e, a partir dele, realizamos uma abordagem com alguns dos

⁴ ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história**. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p.15-17

⁵ *Hiroshima Mon Amour* é o primeiro longa-metragem dirigido pelo cineasta Alain Resnais (Vannes/1922 - Paris/2014) com o roteiro de Marguerite Duras (Saigon/1914 - Paris/1996). Foi um dos primeiros filmes da *Nouvelle Vague* (movimento artístico do cinema francês que se insere no movimento contestatário próprio dos anos de 1960) e, pioneiro no uso de cortes para mostrar cenas em *flashback*.

teóricos de cada área, do Cinema e da Museologia, a fim de investigar como o cinema e os museus se propõem a mediar o mundo.

Hiroshima *Mon Amour*, reorganiza e (re-apresenta) na tela, imagens, objetos, pessoas, paisagens e a memória de um lugar em uma determinada época. Além de levantar questionamentos próprios relacionados ao fato histórico do lançamento das bombas e de sua memória, ele propõe uma reflexão sobre a realidade representada nas salas expositivas de um museu e ao impacto e efeitos que essa representação pode causar ao observador. Ao falar acerca da representação que o museu construiu sobre o lançamento da bomba em Hiroshima, o filme questiona a própria noção de representação do cinema, é uma representação dentro de outra representação. Refletir sobre esse processo de representar é importante para a compreensão das formas que o olhar humano possui para o mundo que constrói.

O eixo que guiou esse trabalho é a concepção assumida por diferentes autores quanto ao estatuto da imagem do cinema e da imagem no museu frente às realidades que cada um representa. O que se pretende realizar é um diálogo pontual entre alguns autores da área da museologia e do cinema frente à questão maior que é a representação da realidade na sala expositiva questionada no filme.

Para organização da análise pautada na observação e reflexão do processo e da narrativa cinematográfica e museológica optou-se dividir a pesquisa em quatro capítulos. No primeiro capítulo buscou-se apresentar as discussões em torno da representação da realidade, assim como as transformações ocorridas nesse sentido a partir do século XIX. Importantes também são as discussões sobre a representação e a visualidade à luz das diversas referências feitas ao tema. Igualmente, julgamos pertinente abordar a relação que existe entre o homem e as imagens e de seu constante desejo da representação do real, seja por uma vontade de entendê-lo seja pela sua relação com a memória ou ainda pela própria condição humana de comunicação pela representação. No caso do cinema, destacou-se a sua importância para a visualidade que ao longo do tempo foi sendo transformada. Levantaram-se os pontos de contato, semelhanças e importância da representação da realidade para cada uma das mídias⁶: museu e cinema.

⁶ No sentido de serem meios capazes de servirem a comunicação; no caso do cinema, é um tipo de mídia eletrônica, no conjunto dos meios de comunicação. Mídia: grafia aportuguesada da palavra latina

No segundo capítulo apresentamos uma descrição da primeira sequência do filme *Hiroshima Mon Amour*. A partir da análise específica dessa sequência são levantadas as questões principais que, acreditamos, podem construir um interessante diálogo com a Museologia, e que se encontram nos personagens, imagens, roteiro e diálogos do filme.

Já no terceiro capítulo, analisou-se, especificamente, as noções de representação no cinema, bem como recursos cinematográficos para esse fim, relacionando as demais questões dadas no filme. Buscou-se caracterizar como se dá a experiência visual no cinema, verificando até que ponto o olhar é afetado por aquilo vê.

No quarto analisou-se como as exposições se apresentam e atraem o olhar ao proporem representações do mundo e do homem por meio, principalmente, dos objetos. Apresentaram-se as ideias sobre os possíveis desdobramentos a partir da noção de representação frente aos princípios da Museologia, principalmente à expografia e a discussão acerca da exposição e do acervo.

No último capítulo, das considerações finais, relacionou-se o movimento da museologia contemporânea e sua prática, nesse caso, a construção das exposições de museus apontando para possíveis contribuições para a questão maior que permeou desde o início toda reflexão e que também foi dada no filme; até que ponto aquilo que é visto nos museus é real?

Para esta abordagem, o cinema é entendido como discurso composto de imagens em movimento e sons, ficcional, no sentido mais abrangente do termo como sinônimo de não real. Além disso, o cinema é, constituído por uma linguagem própria, um discurso produzido e controlado, de diferentes formas, por uma fonte produtora.

O termo imagem é entendido como aquilo que é visto e reproduzido no cinema, semelhante ao real, e, no museu é aquilo que é percebido pelo observador (ou espectador; o sujeito que olha a imagem, aquele para quem ela é feita). A fotografia, por exemplo, é um processo pelo qual um objeto cria sua própria imagem pela ação da luz sobre o material sensível. No caso do cinema, o conjunto de imagens impressas na película corresponde a uma série finita de fotografias nitidamente separadas; a

media, conforme esta é pronunciada em inglês. *Media*, em latim, é plural de *medium*, que significa “meio”. In: BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de Comunicação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

projeção, nesse sentido, é descontínua e a relação de sentido se estabelece pela filmagem e montagem. A presença de uma visão do mundo, de quem o produz, apta a impregnar todos os detalhes da realização e montagem é o que fornece unidade a um filme. O que todos os seus métodos têm em comum é o fato de serem sempre uma visão humana da realidade, ou seja, uma representação em perspectiva mediada por uma subjetividade. No cinema, os elementos importantes para a constituição da representação encontram-se todos contidos dentro do espaço de foco da câmera, combinados ao próprio cenário e ao seu ponto de vista.

Em relação aos museus não se pressupõe que sejam uma forma de reproduzir o mundo e a vida, nem mesmo para transportar para um espaço específico a vida ao vivo. Pensá-lo assim seria um equívoco, é o que nos explica Meneses⁷. O museu, por excelência é, e não o único, espaço da representação (re-presentar) do mundo e da relação entre os seres e coisas. O que lhe é específico, é que essa representação se faz com partes do mundo físico e com a corporalidade humana. O museu, segundo Meneses, é aquele que cria uma distância necessária para que se perceba da vida tudo aquilo que a existência cotidiana desfoca e que foge da experiência pessoal. O ganho está exatamente em representar, pois não há como recriar os ritmos da vida no museu, assim representar é que o se dá às pessoas.

Ulpiano⁸ Meneses situa o museu, com um lugar em princípio, que reúne as condições ideais para dar sentido ao mundo como sensível. Porém, hoje, discute-se muito a respeito dos museus desmaterializados, a busca pela informação e demais ideias que não apreendem o papel do museu no mundo. Sua crítica apela para que os mesmos se voltem a uma materialização, isto é, para os acervos materiais, para que reconsiderem o mundo das coisas, o mundo da condição humana, e é com este sentido que se entende o museu neste trabalho.

⁷ MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. O Museu como “Espaço de Ficção”. In: **O museu e a problemática do conhecimento** (Conferência de abertura). 2000. (Apresentação de Trabalho/Seminário).

⁸ Idem

CAPÍTULO 1 – REPRESENTAÇÃO E REALIDADE

A relação do homem com as imagens é bastante antiga. A modernidade trouxe consigo esse impulso potencializado, seja nos produtos criados, como o cartaz publicitário tão significativo para a época em que surgiu e ganhou força, quanto nas invenções como a fotografia e o cinema que marcaram diversas mudanças, transformações sociais, econômicas e culturais.

O cinema desenvolvido no final do século XIX foi a expressão e a combinação talvez a mais significativa entre os avanços da modernidade. A virada do século é igualmente conhecida como um período marcado pela intensificação das formas de cultura comercial. O cinema se insere ao tempo que caracteriza a cultura urbana, isto é, um contexto de cidade, voltado para um público de massa que era em si mesmo produto e sujeito do processo de modernização. Um cenário de troca de olhares e consumo. Além disso, a narrativa e a visualidade próprias do cinema direcionaram-se no intuito de atrair a atenção oscilante do sujeito, não apenas como espectador, mas como consumidor. Alguns elementos são centrais para a história cultural da modernidade e para a sua relação com o cinema:

[...] o surgimento de uma cultura urbana metropolitana que levou a novas formas de entretenimento e atividade de lazer; a centralidade correspondente do corpo como o local de visão, atenção e estimulação; o reconhecimento de um público, multidão ou audiência de massa que subordinou a resposta individual à coletividade; o impulso para definir, fixar e representar instantes isolados em face das distrações e sensações da modernidade, um anseio que perpassou o impressionismo e a fotografia e chegou até cinema; a indistinção cada vez maior da linha entre a realidade e suas representações; e o salto havido na cultura comercial e nos desejos do consumidor que estimulou e produziu novas formas de diversão.”⁹

Deste modo, o cinema com a chance de uma audiência de massa, juntamente com o ambiente proporcionado de excitação visual e sensorial, possibilitou nos seus primeiros anos novas formas de entretenimento como fenômeno urbano. A atenção moderna atraía não apenas para a experiência visual e móvel, mas para o fugaz e efêmero. Assim, o cinema é expressão do referido fenômeno urbano, por se configurar

⁹ CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p.19

um produto comercial que agregava não só possibilidade de mobilidade mas sua própria efemeridade.

A indistinção entre representação e realidade proporcionou uma característica marcante da modernidade: a contínua vontade de entender o real por suas *reapresentações*. Outras técnicas de representação não reproduziram simplesmente a realidade autônoma e presente. A fotografia marcou a vida moderna por sua possibilidade de ser manipulável, adaptável aos sistemas de circulação, mobilidade e, é claro, por sua semelhança ao real. A fotografia policial por exemplo, garantiu a divisão e organização da informação. Mas se existe um tipo de “realismo” na imagem fotográfica, isso é muito mais evidente no caso do cinema, dado o desenvolvimento temporal de sua imagem, com a possibilidade de reproduzir, não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à natureza do mundo que é o movimento.

Por outro lado, uma exposição, também é um espaço para a *reapresentação* de outras experiências, além de possibilitar a distinção visual de objetos e a aproximação ao real. Os objetos como a própria etimologia da palavra nos informam são projeções do mundo. Mais, são projeções do homem no mundo, são suas representações. As exposições podem ser organizadas por acervos já constituídos ou não, pela intenção de uma instituição, de um produtor ou ainda pelo desejo de um grupo específico. Seja lá quais forem as razões, essas questões estão dentro dos limites da tradição ocidental da qual os museus são processo e produto e de suas próprias condições de ação. Ao se exporem objetos em um mesmo contexto, cria-se um terreno de tensões e o museu, nesse sentido, também pode ser interpretado como um espaço de poder.

As mensagens de uma exposição museológica podem servir ao controle dos interesses estéticos ou aos interesses dos produtores, ou simplesmente não ter um conteúdo predeterminado, como também podem habilitar os museus como instrumentos valiosos na articulação da identidade nacional, se for o caso. As exposições são capazes de representar identidades seja por meio da afirmação direta ou indiretamente por meio da implicação. Tudo está em jogo, desde as intenções do produtor do objeto ou artista, a expografia das salas até o olhar atento do visitante;

tudo está relacionado à dinâmica da exposição. Mas o que cada observador obtém ao final da exposição não é totalmente controlado e previsível.

Akira Kurosawa, um dos mais influentes e importantes diretores de cinema, ajuda a compreender como pode ser o embate do olhar do observador atento ao objeto de arte, na experiência da sala expositiva, um momento de grande oportunidade para a observação e contemplação de uma obra de um artista. Esse é apenas um exemplo, entre as muitas formas de se perceber (neste caso) uma obra em uma sala expositiva. Esse momento é reconstruído no quinto conto chamado *Corvos* do filme *Yume* (Sonhos), de 1990, que é constituído de oito partes que tratam de temas relacionados. Nesse conto, um jovem pintor, ao observar as pinturas de Van Gogh, imagina-se entrando no quadro e se encontra com o pintor, que indaga por qual razão ele não está pintando. *Corvos* nos impulsiona a refletir sobre a experiência visual que se dá entre a experiência do artista e a fruição do observador. Isto é, cada observador pode receber visualmente uma mensagem, estímulo, e entendê-la particularmente.

Assim, sem forçar uma comparação, mas apenas abrindo a possibilidade de um exercício, pode-se dizer, que tanto o cinema quanto o museu podem propor referenciais para diversas leituras visuais, assim como podem representar universos por meio de suas linguagens. Um filme, por meio da sua narrativa, pode articular ideias para a construção de mais de uma realidade e ou uma identidade. Caberá ao observador reagir ao que lhe é apresentado e perceber de forma particular as mensagens. Da mesma forma, os museus e suas salas expositivas podem conduzir olhares para outros universos, representando objetos e ideias em uma sala expositiva, transpondo uma fronteira cultural atemporal, por exemplo, ao criar uma nova realidade.

1.1 As mudanças a partir do século XIX

Antes da invenção do cinema já havia um gosto público pela realidade. Os dioramas nesse sentido são representantes desse período, pois eram considerados “uma máquina mágica” ou um “espelho da história”, que chamavam muita atenção na

sociedade da época. Os dioramas eram um tipo de dispositivo rotativo que combinavam em uma tela colocada na obscuridade de uma caixa, iluminada de maneira adequada para dar uma ilusão de profundidade e de movimento a uma cena representativa da vida real com finalidades de instrução ou entretenimento. Esse instrumento é visto nas cenas iniciais do filme *Casanova e Revolução*¹⁰, onde as pessoas são convidadas para observação de algumas cenas da história. *Casanova e Revolução* retrata a Revolução Francesa e foi dirigido por Ettore Scola, em 1982.

Na Paris do século XIX, por exemplo, esse gosto estava relacionado aos tipos de diversão da época, e mais do que isso, aos tipos de divertimento mais identificados com o espetáculo, isto é, onde a vida real podia ser vivenciada, “experenciada”, transformada e moldada para ser observada. Os parisienses e turistas buscavam entretenimentos realistas. Entre os tipos de diversão da vida parisiense do final do século XIX, que captavam, juntamente com a imprensa de grande tiragem, o olhar e a atenção do espectador pré cinematográfico, destacam-se o necrotério de Paris, o *Musée Grévin* e os panoramas.¹¹

Segundo Schwartz¹², o necrotério de Paris era um dos lugares que atraía milhares de visitantes após a divulgação de uma notícia pela imprensa. Nele, as pessoas se reuniam para ver as exposições quase que teatrais das vítimas de crimes e de outros fatos impressionantes. Um tipo de show gratuito para frequentadores que se tornavam cada vez mais habituais. Vale destacar que foi uma época de surgimento de outros tipos de diversão comercial privada, mas mesmo assim, o espetáculo pela identificação de corpos mortos tinha o seu lugar. Um tipo de voyeurismo público a serviço do estado.

Muitos comentários da época sugeriram que o necrotério satisfazia e reforçava o desejo do olhar que tanto permeou a cultura parisiense do fim do século XIX. Além disso o necrotério serviu como um auxiliar visual do jornal, isto é ele ilustrava de maneira real as reportagens dos jornais. Porém, embora a imprensa tenha estimulado

¹⁰ Ver trecho do vídeo do filme em: MASTROIANNI, Marcello. **Casanova e a revolução**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=IN9-MNDXwYs>>. Acesso em: 23 jun. 2014

¹¹ SCHWARTZ, Vanessa R. O espectador cinematográfico antes do aparado do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim de século. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O Cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

¹² Idem

essa prática, o espetáculo visto pelas janelas do necrotério revelava muito além do que a colocação de cadáveres para exposição, isto é, ele fazia parte das coisas para ver, estava incorporado ao olhar e ao que era vivenciado como uma atração visual parisiense. O necrotério que foi comparado, inclusive, ao museu, na tentativa de justificar sua popularidade. Ele conseguiu transformar a vida real em espetáculo, servido como instrumento visual para imprensa. Foi fechado em 1907, ano importante para história do cinema, quando ocorre uma proliferação de salas de cinema pela França. O espectador, agora, poderia sair da sala de exposição para a sala de cinema.

O *Musée Grévin* teve inspiração no *Madame Tussad* de Londres. É um museu de cera e, assim como o necrotério, conseguiu captar a imaginação do público parisiense do século XIX e serviu como um aprimoramento dos jornais da época, proporcionando de forma realista, para a satisfação do público, a representação dos fatos e pessoas, como em um jornal vivo.

O realismo e a verossimilhança das peças do museu ofereciam a ilusão da presença e só não atingiam seus objetivos quando o problema era o reconhecimento público das figuras representadas. Imitavam os quadros do jornal, como em quadros lado a lado, carregados de histórias aparentemente desconexas, que traziam a justaposição de líderes e artistas atendendo a ordem social vigente e baseada na popularidade. Assim, se oferecia ao público uma oportunidade de ver de perto as celebridades da sociedade, além de criar no ambiente expositivo, dependendo da posição entre espectador e a cena tridimensional uma perspectiva particular que funcionava como uma das atrações do museu. De modo que, onde a cena aconteceria com o movimento do visitante, uma forma primitiva de introduzir movimento na exposição, que mais tarde deu espaço para o realismo em séries, isto é, por uma sequência de quadros. Um ambiente planejado para atrair a atenção, um espaço que nos dias atuais atrairia não só os olhares mas funcionaria também como um convite para os populares *selfies*¹³ com câmeras digitais e celulares.

O conteúdo dos quadros e o modo como situavam os espectadores contribuíram para transformar os visitantes do museu em *flâneurs*. O museu oferecia ao público, no mínimo, vistas de lugares e perspectivas que pareciam

¹³ *Selfie* é uma palavra em inglês, um neologismo com origem no termo *self-portrait*, que significa autorretrato. Normalmente uma *selfie* é tirada (com a câmera do celular, *webcam* ou câmera digital) pela própria pessoa que aparece na foto, podendo registrar também grupos de pessoas. Sua particularidade é ser produzida para posteriormente ser compartilhada em redes sociais.

pertencer somente aos mais ágeis e espertos da vida moderna. Os visitantes do *Musée Grevin* entravam em um jornal plástico – um mundo dominado por eventos e um panteão do presente – onde a escolha do público podia determinar o conteúdo da coleção e os poderosos eram apresentados como familiares e cativantes. A tecnologia dos quadros ofereceu aos visitantes do museu um mundo de maestria visual e acesso ao privilégio, dando a eles campos visuais panóptico, olhos mágicos. A dedicação do *Musée Grévin* ao gosto do público pela realidade, seu uso da figura de cera para reproduzir o mundo social, seu foco em eventos contemporâneos e na mudança rápida, seu vínculo com o espetáculo e a narrativa, bem como a organização abrangente de seus quadros são elementos associados ao início do cinema e, no entanto, encontrados no *Musée Grévin* bem antes da sua alegada invenção em 1895.¹⁴

O terceiro e último exemplo das formas de entretenimento realistas da Paris do século XIX que também antecedeu o cinema são os panoramas e dioramas (modos de representação artística) que manipulavam a visão para levar o espectador a uma outra realidade no tempo e no espaço por meio da ilusão da representação realista. Os panoramas são instalações que misturam pintura, arquitetura e, em outros casos, cenografia para oferecer um espetáculo ilusionista, uma espécie de jogo óptico com que os vê. Eles capturavam e representavam a realidade da vida com a intenção de reproduzi-la como uma experiência corporal e não apenas visual. Os panoramas eram cenas congeladas de um determinado instante, geralmente construídos em edificações circulares com uma grande e circular tela de pintura. Como o museu de cera, o sucesso desse tipo de representação estava no olhar atento do espectador e na sua capacidade de articular a imaginação ao que lhe era simulado. As diversas representações da vida real ofereciam versões sensacionalistas do mundo, sejam marcadas com as ilusões óticas geradas pelo espectador ou seja com a contribuição da imprensa.

Assim, conclui-se, a partir das ideias de Schwartz¹⁵, que o papel de espectador cabia a qualquer homem que participava da vida parisiense do final do século XIX, o olhar curioso pela realidade da vida transformada em espetáculo foi marcante para a visualidade. Os tipos e práticas de diversão da vida parisiense do final do século XIX revelam não só o interesse das pessoas pela realidade, seja no necrotério, no museu de cera ou por meio dos panoramas mas, igualmente, as origens do olhar cinematográfico e o nascimento do público de cinema.

¹⁴ SCHWARTZ, Vanessa R. Op. Cit., 2004, p. 352

¹⁵ SCHWARTZ, Vanessa R. Op. Cit., 2004

1.2 A Exposição Universal de 1889

Outro ponto importante a ser considerado nesse contexto da constituição de uma certa visualidade é o papel das exposições universais e, especialmente, da Exposição Universal de 1889. A partir dela pode-se compreender alguns aspectos da importância da dimensão visual para a sociedade daquele século. A Exposição de 1889 teve um caráter popular, se dirigiu a um público quantitativamente bastante significativo, além de se constituir principalmente de efeitos visuais como cenas da vida que se desejava representar.

As exposições universais em geral eram eventos característicos da pujança do capitalismo e da sociedade burguesa europeia que juntamente com outros tipos de espetáculo visual, como museus, teatros, atrações populares ou vitrines comerciais, buscavam uma verdadeira comunicação visual com seus públicos.

No amplo estudo que Heloísa Barbuy¹⁶ fez sobre a Exposição Universal de 1889, vê-se que a exposição veiculava o saber e o fazer da sociedade como um espelho; nas exposições era a própria sociedade burguesa europeia que se olhava e admirava a si própria, por meio de um tipo de representação de grande poder de difusão de imagens. Uma exposição, nesse sentido, garantia a materialidade visualmente perceptível e constituía um poderoso instrumento de difusão de conhecimento e ideias. Seu conteúdo seria apreendido, visualmente, por um observador (público) que obedeceria às regras do espetáculo, tendo de seguir determinadas ações e comportamentos para poder participar das cenas propostas.

Nesse cenário em que a sociedade do século XIX atribuía um determinado lugar para a visualidade e no qual se deu a Exposição Universal de 1889 em Paris, deve-se considerar que embora nos séculos anteriores as teorias do conhecimento conferissem importante lugar ao sentido visual, no século XIX ocorreu uma ruptura com o modelo anterior de conhecimento, baseado na observação racional e multissensorial da realidade natural, dando início a um processo em que a percepção passa a ser exclusivamente empírica e visual. Esse sentido visual associou-se ao próprio desenvolvimento da sociedade do espetáculo, cujo surgimento acompanhou

¹⁶ BARBUY, Heloisa. **A exposição universal de 1889 em Paris**. Visão e representação na sociedade industrial. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

a proliferação da criação de vários instrumentos ópticos e conseqüentemente, de um novo tipo de observador. O sentido visual do século XIX próprio da sociedade burguesa, mais do que um processo em sentido único, isto é, de mensagens comunicadas da burguesia para a massa, tinha sua base nas exposições que divulgavam conceitos e valores por meio visual. O sentido ou importância visual se concretizava em exposições que constituíam uma expressão da representação, uma materialidade visualmente apreensível própria do código de comunicação da época.

A Exposição de 1889 foi uma festa republicana e celebrou as conquistas da indústria e do processo evolutivo da sociedade europeia. Um período de grandes transformações urbanas, mecânicas, racionais, nos meios de transportes e comunicações, e conseqüentemente, visuais. O ar nostálgico de um passado distante intocado pela modernidade impulsionou a criação de museus, a prática historiográfica e os panoramas. Celebrava-se o presente, romantizava-se o passado e provocava-se um sentimento de superioridade da sociedade burguesa sobre as que lhe antecederam. Assim, são realizadas seja em museus ou em exposições, as retrospectivas sobre os avanços e o impacto do tempo como processo, a partir de uma materialidade visível. As exposições universais do período são marcadas por uma função instrutiva, além de ser um veículo para difusão visual do ideal burguês. A Exposição de 1889 porém, é especialmente concebida com finalidade de ser instrutiva e recreativa, utilizando para isso a sedução por meio da produção de um espetáculo. À época, isso sugeriu que cronistas se referissem aos museus como lugares de apresentação panorâmica e instrutiva de determinado tema, uma forma de mediar o mundo por meio dos objetos ou coleções articuladas. A ideia da instrução, como condição para a solidificação e o desenvolvimento de uma nação, era tão forte que a exposição-instrução estava presente até como instrumento de ensino escolar. O surgimento de novos museus, que serviam a esse tipo de instrução, inseriu-se no processo de disseminação das Luzes, que já havia nascido desde o século anterior mas que se intensificou muito a partir da Revolução Francesa e no decorrer do século XIX.

Na Exposição de 1889, a referida materialidade se dava no espantoso acúmulo de objetos, deixando claro os valores da sociedade industrial: a quantidade e o consumo. Diante de tantas coisas para mostrar, aspectos culturais e econômicos, por

exemplo, sofriam um tipo de síntese, cujo resultado eram imagens-signo. Muitas seções adotaram uma aparência de casas comerciais, em outros casos optava-se por núcleos de apresentação. Em muitas áreas havia uma clara preocupação didática com a apresentação de títulos, explicações, desenhos e dioramas. A eletricidade, uma novidade inaugurada na Exposição, contribuiu ainda mais para a magia do espetáculo de luz e movimento. Tudo era ilusão que remetia à outra coisa, mas todos estavam dispostos e predispostos a um novo universo recriado que convidava à participação, apresentava conhecimento, propagava ideias e fundava um novo universo.

Outros dois elementos de grande importância para uma melhor compreensão do papel da visualidade do século XIX apontado por Barbuy¹⁷, já conhecidos e utilizados, porém muito presentes na Exposição de 1889 são os balões cativos e as instalações denominadas panoramas. Em relação as suas utilidades ambos atendiam aos interesses militar e fotográfico. O panorama de finalidade comercial, juntamente com o diorama, formam o principal veículo ilusionista da época. Balões cativos e panoramas contribuíram para produção de imagens, estabelecimento de relações espaciais, compreensão sobre o campo visual e ideia de síntese do todo.

Em relação à Exposição de 1889, os panoramas registraram a sua demarcação ampla no conjunto urbano difuso que a circundava. Isso implicava em outras interpretações e percepções, como por exemplo, as questões sobre o local da exposição, considerando que as exposições universais tinham, entre outras funções, a projeção urbanística, em relação à expansão física e de progresso para a cidade. Além dessa questão, se destacavam as diferenças entre uma paisagem apresentada em um panorama (instalação) e uma vista panorâmica a partir da Torre Eiffel, o que na verdade não se configurava um problema, considerando que o mais importante é a relativização das dimensões e das distâncias, por meio de experiências visuais. Assim, as exposições constituíram-se, em grandes panoramas de representação da realidade, o que justifica o desejo de vê-las e entendê-las em seu todo e de uma só vez.

¹⁷ BARBUY, Heloisa. Op. Cit., 1999.

1.3 Enquanto isso no Brasil...

As transformações sociais trazidas com as inovações da modernidade são sentidas também no Brasil, que vivia um momento de transformação inclusive com alguma ampliação de sua população urbana. Os efeitos da modernidade ocorrida na virada do século XIX para o século XX na sociedade brasileira conduziram as pessoas a novas expectativas, a olhares e a entendimentos sobre a visão de mundo, sobre suas percepções do mundo e de si mesmas. Pode-se perceber isso melhor, com a chegada e difusão que se seguiu, por exemplo, a partir do telégrafo, telefone, fonógrafo, fotografia, máquinas de escrever e automóvel que promoveram diversas alterações na sociedade que passou a se relacionar e a compreender o mundo com outros olhos. Outro exemplo é o primeiro cinematógrafo que chegou no Brasil, utilizado em 1896 na cidade do Rio de Janeiro e em outras cidades que já usavam a eletricidade, condição, aliás, indispensável e que deixou muitas cidades brasileiras fora do entretenimento do cinema. Tanto o cinematógrafo quando as outras inovações geravam desconfiança e estranhamento sobre esse novo mundo, até então desconhecido, mais rápido, instantâneo, fácil e cheio de encantamentos.

Por detrás de tantas reações do início do século XX estavam as mudanças que as novas técnicas provocavam no mundo e como ele seria de agora em diante percebido e compreendido. Além mundo, as mudanças provocariam alterações, também, no próprio homem. Entre as principais “modernidades” que chegaram ao Brasil e que operavam grande influência, estão as dos meios de comunicação, especialmente da área visual, entre eles, produtos, revistas, instituições, cinema ou outros. Era evidente as mudanças ocorridas na forma como se via o mundo depois da introdução das novas técnicas, e o cinema, neste caso, ficou como representativo do tipo de percepção visual fragmentada, efêmera e distraída que foi desenvolvida. Como nos explica Sá:

Inevitável salientar o caráter audiovisual dessa nova subjetividade e dessa nova forma de compreensão do mundo que se fortaleceu com a modernização da cidade nas primeiras décadas do século XX, esvaziando a disponibilidade para a contemplação, para o polimento e para a reflexão que o antigo saber literário. Sob esse padrão mental, a transformação irrompia como sinônimo do efêmero criando uma nova sensibilidade mais adaptada

ao múltiplo, à variedade das imagens em mudança, e ao intenso intercâmbio social, transitório e impessoal.¹⁸

Assim, os meios de comunicação vêm uma oportunidade de atrair essa nova categoria de público distraído e aberto aos novos padrões de visualidade que se configuravam, primeiramente no Rio de Janeiro, depois em São Paulo logo na primeira década do século XX. Dessa forma, a propaganda ganhou força bem como outros elementos e recursos que privilegiavam as imagens, como por exemplo, os recursos visuais que foram usados nas revistas ilustradas, as chamadas revistas-cinema, e, nas reportagens fotográficas que se constituíram grande sucesso de público.

Ao se referir às transformações e ao nascimento do cinema, Menezes¹⁹ faz uma investigação sobre os procedimentos e artifícios adotados pelos primeiros cineastas brasileiros para a conceituação e construção do “outro” e a fixação dessa perspectiva enquanto imagem padrão de referência para, como ele diz, “retratar” a “alteridade”, perspectiva que seria usada sem muitas mediações pelo cinema documental por muito tempo. A forma de construir o outro, o “diferente” se naturalizou afirmando os atributos do olhar de quem olha como se fossem expressão cultural do outro que é olhado.

Menezes²⁰ mostra, que a visão compõe o que está sendo olhado, de acordo com algumas escolhas e conceitos os quais estão muito naturalizados em cada pessoa, daí, nem se pensar sobre eles, isto é, existe em cada pessoa uma visão construída, um modo de ver, que organiza e comanda a percepção de forma natural. Tais conceitos e relações, são importantes para a maneira como se compõe as imagens na mente e refletem como o olhar é impregnado de pressupostos culturais que passam despercebidos. Assim entre o que se vê de fato de uma imagem, residem inúmeros processos e mediações, cuja naturalização, pode fazer com que aquele que vê tome sem pensar uma coisa pela outra. Imagens essas que são tão semelhantes ao real que provocam reações no observador, mas que não são reais, sua realidade

¹⁸ SÁ, Dominichi Miranda de. 2006, p. 84. Apud GOMES, Ana Lucia de Abreu. **Brasília: de espaço a lugar, de sertão a capital (1956 – 1960)**. 2008. 351 f. Tese (Doutorado em História)-Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

¹⁹ MENEZES, Paulo. O nascimento do cinema documental e o processo não civilizador. In: MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornelia; NOVAES, Sylvia Caiuby. (Orgs.) **O imaginário nas ciências sociais**. Bauru, SP: Edusc, 2005. 315p.

²⁰ Idem

possível é a existência enquanto presença no suporte, uma tela por exemplo, o papel fotográfico podem ter uma realidade de imagem, mas não imagens da realidade. Tais reações desdobram a continuidade espaço-tempo e recriam um mundo para o espectador, proporcionando, a partir das imagens, a mesma sensação que ele experimenta quando observa o mundo. Como explica Menezes:

A representação do espaço e do tempo, realizada pela pintura, bem como o espaço fílmico, realizados pelo filme em *projeção*, realçam que sua percepção e a construção de significados a partir daí são muito mais fruto de regras intelectuais e arbitrárias do que a reprodução ingênua de estruturas da natureza. O problema que aqui nos interessa é o de ressaltar que, em um filme, não é nunca o real que aparece. Daí, analisar filmes e conceber culturalmente os elementos que nos permitem, (...), distinguir a figura fundo, compreender os valores culturais de seleção e construção do mundo, (...), ao invés de apenas buscar descobrir as leis naturais de sua própria constituição, ao invés de ver ali um mero registro isento de pressupostos, ou fontes de informação [...] ²¹

Além disso, na representação espaço - tempo que Menezes²² se refere, pode ocorrer a simplificação e adequação dos temas e assuntos nos filmes. Isto é, como ele diz, um problema complexo, que diz respeito a aniquilação da dimensão simbólica daquilo que é representado no cinema. Esse processo de simplificação do simbólico também passa despercebido pela naturalização das imagens.

Menezes²³ destaca que se for considerado o pressuposto de que o sentido não está dado na imagem, mas também não é apenas a projeção do espectador, há então, uma relação de caráter dialético de sua constituição, que considera aquilo que as imagens se referem e aquilo que os valores culturais do espectador relaciona. A partir daí os significados e sentido se constituem e as interpretações encontram espaço para se solidificarem.

²¹ MENEZES, Paulo. Op. Cit., 2005, p. 80

²² MENEZES, Paulo. Op. Cit., 2005

²³ Idem

1.4 A memória na interface da representação

Andreas Huyssen²⁴ destaca a emergência da memória como uma das preocupações culturais e políticas das sociedades ocidentais. Segundo ele, esse fenômeno caracteriza uma volta ao passado que contrasta totalmente como privilégio em relação ao futuro.

Mas não podemos desconsiderar que a memória passa também por um processo contraditório entre lembrar e esquecer. Não há como manter a memória de tudo, assim como não podemos considerar o esquecimento totalmente negativo. As coisas acabam e têm um fim, naturalmente são esquecidas. Memória e esquecimento são movimentos inseparáveis no qual a todo o momento a nossa sociedade está se confrontando. Não podemos desconsiderar, porém, que os assuntos ou discursos os quais somos recorrentemente lembrados são pautados pela mídia, pela publicidade, por grupos de interesse dominantes, por diversos discursos de governos ou de outras pessoas que dominam interesses. De certa forma, isso está ligado à avaliação de Andreas Huyssen²⁵ acerca das formas de memória impostas ou promovidas a partir das políticas de esquecimento ou silêncio.

Assim, eventos de grande importância para a humanidade, como por exemplo a Bomba de Hiroshima, que por meio de recorrentes formas de testemunhos ou discursos são lembrados, demonstram como a cultura da memória é permanente nas sociedades.

Sobre o tema da sedução pela memória a partir das contundentes políticas de esquecimento Huyssen observa uma trama secundária, como por exemplo, as transformações ocorridas a partir da década de 1970, na Europa e nos Estados Unidos, com a restauração histórica de velhos centros urbanos, cidades-museus e paisagens, empreendimentos patrimoniais e heranças nacionais, a onda da nova arquitetura de museus. Houve também o *boom* das modas retrô, a comercialização em massa da nostalgia, a obsessiva “automusealização” através da câmera de vídeo,

²⁴ HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória. Arquitetura, monumentos, mídia.** Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

²⁵ Idem

a literatura memorialística, as autobiografias, a difusão das práticas memorialísticas, documentários, os diversos trabalhos históricos e comemorações.

Tudo isso transmitia a ideia que o mundo estivesse sendo musealizado numa tentativa de se conseguir recordar de tudo que existiu. Um tipo de cultura da memória, impulsionada, também, pelos esforços da indústria cultural. Em outras partes do mundo isso assume uma inflexão política mais explícita dependendo do discurso público que se estabelece. Em outras palavras, a cultura da memória passou a ser tão ampla como seu uso político promovido por regimes pós-ditatoriais, por ditaduras militares, governos totalitários ou grupos interessados. Enfim, a memória se tornou uma obsessão cultural de proporções monumentais, sem deixar de lado as especificidades locais, em todos os lugares.

Os processos de musealização, por um lado, contribuem para a seleção, triagem, organização e preservação da “documentalidade”, “testemunhalidade” e autenticidade impressas nos objetos musealizados. Por outro lado, constroem novos valores e significados para estes objetos, por meio da elaboração de exposições e ação educativo-cultural. Neste momento, transparece não só a cumplicidade da Museologia com as áreas de conhecimento ligadas ao estudo dos bens patrimoniais, mas, sobretudo, a sua inerente submissão a questões ideológicas.

Nesse sentido, filmes históricos e os museus, cada um com suas especificidades são meios recorrentes às formas de testemunhos e discursos. O museu torna público o seu acervo para que diferentes públicos ao acessá-lo se apropriem do conhecimento e a cultura. O cinema faz parte de um mercado de comunicação cada vez mais poderoso que consegue abordar além da memória diversos assuntos em várias áreas do saber extrapolando as salas de projeção. Ambos têm um importante papel seja na comunicação de conteúdos às massas, seja na construção de um imaginário coletivo. Vale destacar que isso se dá em um contexto em que a imagem tem um papel central, como mediadora das relações sociais, se tornando cada vez mais importante e capaz de substituir até mesmo textos informativos, no caso dos museus.

Sobre esse papel dos meios de comunicação, Crimp²⁶ diz que nos estudos sobre visualidade, principalmente da cultura visual que se desenvolveram a partir dos estudos do cinema e da mídia (presenças avassaladoras da imagem visual no cotidiano dos sujeitos) buscou-se verificar a imagem como projeção no registro do imaginário e no registro tecnológico do simulacro, bem como sua “fetichização” de significantes visuais próprios do espetáculo capitalista. Sobre isso, sugeriu-se que a condição prévia dos estudos visuais como tipo interdisciplinar seja uma concepção recém elaborada do visual como imagem imaterial, recriada nos espaços virtuais de troca de signos e projeção. Embora este novo paradigma da imagem tenha surgido na interseção entre os discursos da psicanálise e da mídia, atualmente ele assume um papel independente disso.

Tendo em vista a crítica que se faz sobre a penetração e consumo das imagens no cotidiano e a transformação do próprio imaginário pela imagem bem como a ambiguidade constitutiva do termo “imagem”, destaca-se aqui, algumas ideias de Douglas Crimp²⁷ sobre a abordagem aos estudos culturais e visuais, especificamente, sobre os seus modelos de análise que introduzem as noções antropológica e psicanalítica da cultura de imagem.

Os modelos de análise da cultura visual buscam reconhecer e interpretar a cultura visual atualmente, ou melhor, analisam a transformação da história da arte em cultura visual. Crimp²⁸ diz que estudos culturais, cultura visual e estudos visuais são expressões em geral utilizadas sem muita distinção nas discussões atuais. Estudos visuais são vistos como secundários em relação aos estudos culturais, bem como são muito criticados. Ele explica que a cultura visual é o objeto do estudo nos estudos visuais; uma área mais estreita dos estudos culturais. Crimp²⁹ afirma também, que não se ganha muito quando se estreita os estudos culturais, especificando seus objetos como visuais; contudo, esse estreitamento é útil e até necessário para os argumentos apresentados por diversos críticos dos estudos visuais. A necessidade

²⁶ CRIMP, Douglas. Estudos culturais, cultura visual. São Paulo: **Revista USP**, n.40, p. 78-85, dezembro/fevereiro, 1998-99.

²⁷ Idem

²⁸ Idem

²⁹ Idem

da palavra *visual* vinculada a essa área de estudo se faz também por sua associação com a fase mais avançada do capitalismo de consumo.

Como consequência disso, pode-se pensar que os estudos visuais estão ajudando a produzir os assuntos para a nova etapa do capital globalizado. Isto é, deduz-se das afirmações de alguns críticos sobre o tema que:

[...] a próxima etapa do capitalismo global seja caracterizada por uma alienação ainda maior da experiência trazida pela revolução cibernética, em que tudo deve ser desmaterializado e digitalizado para ser prontamente consumido. (...) os estudos visuais estão ajudando a preparar os sujeitos para esta revolução, acostumando-nos a essas imagens soltas – ou seja, imagens niveladas à equivalência como pura informação, desconectadas de suas histórias, contextos sociais e modos de produção – tantas imagens-textos, tantas informações-*pixels*". (...) essa ideia ampliada de consumo é logicamente coerente em relação à estrutura de identificação em que uma poderosa imagem convincente – ilusória, fantasmagórica, onírica, alucinatória – abraça e descobre o sujeito como reprodução da constelação visual que ele (ou ela) pode apenas receber e internalizar"³⁰

Por isso, como aponta Crimp³¹, são por essas razões que os estudos visuais se voltam cada vez mais para as áreas da comunicação, para teoria psicanalítica e para os meios pelos quais um sujeito é construído através de sua identificação e consumo de imagens culturais.

³⁰ CRIMP, Douglas. Op. Cit. 1998-99, p. 81

³¹ CRIMP, Douglas. Op. Cit. 1998-99.

CAPÍTULO 2- HIROSHIMA MON AMOUR

Hiroshima Mon Amour (Hiroshima Meu Amor) é um filme franco japonês, que foi produzido no ano de 1959, quatorze anos depois do ataque nuclear que vitimou milhares de pessoas em Hiroshima no Japão. O cineasta Alain Resnais conseguiu produzir um filme de amor e morte que lançava uma questão sobre a tragédia que era exatamente a de como falar de Hiroshima depois da bomba, representar a dor e tamanho absurdo. A princípio, Alan Resnais desejava realizar um documentário sobre os acontecimentos do ano de 1945, mas decidiu incluir outros elementos de ficção ao seu projeto e escolheu Marguerite Duras para a escrita do roteiro e dos diálogos do filme.

O cineasta francês Alain Resnais faleceu recentemente e deixou uma importante contribuição para o cinema, principalmente por seu olhar na forma de se fazer cinema nas décadas de 1950 e 1960. Resnais construiu uma filmografia de narrativas inovadoras. Suas obras mais conhecidas são: Noite e Nevoeiro (1955), O Ano Passado em *Marienbad* (1961), Amores Parisienses (1997) e Medos Privados em Lugares Públicos (2007). O mais recente longa-metragem é *Vous n'avez encore rien vu* de 2012. A sua projeção como um grande diretor se deu oficialmente no Festival de Cannes de 1959 com *Hiroshima Mon Amour*, fruto de sua parceria com um dos maiores ícones da literatura francesa do século XX a romancista, dramaturga e roteirista Marguerite Duras que em 1961 foi indicada ao Oscar de melhor roteiro para *Hiroshima Mon Amour*. Pouco após o lançamento, o filme teve seu *script* publicado em livro.

É um filme carregado de mistério, amor e morte, permeado de lembranças e esquecimentos entre o presente e o passado. Esses são os elementos centrais do filme. Resnais e Duras traçam um paralelo entre o destino trágico de um indivíduo e o horror coletivo das vítimas da bomba atômica, isto é, apresentam um filme com uma abordagem de dimensão dupla; uma dimensão íntima e uma dimensão histórica. O ar de mistério e dramaticidade é reforçado, também, pelas imagens em preto e branco que têm a capacidade de transmitir uma sensação de nostalgia e atemporalidade. Características que o colocam como um filme muito especial e importante na história do cinema.

Hiroshima *Mon Amour* é considerado um filme sem precedentes na história do cinema. Muitos artistas da época viram como necessária a produção de novas formas artísticas, principalmente depois de *Auschwitz* e Hiroshima. Nesse sentido, o filme se interroga sobre as possibilidades de filmar aquilo que é, de certa forma, irrepresentável e falar de um tema que é tão difícil abordar. Para isso Duras utiliza as figuras de repetição, as elipses narrativas, uma montagem baseada em associações e analogias, assim como, a representação de imagens mentais que participam dessa tentativa de apreender o impossível. Recursos que são inovadores no cinema. Assim, Resnais e Duras fazem um filme a partir da premissa de que é impossível se fazer um filme sobre Hiroshima. E nessa tentativa de captar e de representar, realizam uma obra-prima, de grande essência, considerada por muitos de um lirismo incomparável.

Resumidamente, trata-se de um curto caso extraconjugal, de dois dias, entre um arquiteto japonês (interpretado por *Eiji Okada*) que vive e trabalha no Japão e uma atriz francesa (Emmanuelle Riva) que viajara ao Japão para atuar em um filme pacifista sobre a História e acontecimentos que culminaram no bombardeio em Hiroshima e Nagasaki. No dia que antecede sua partida, ela o encontra e vivem juntos uma aventura amorosa. A trama se passa na cidade de Hiroshima. O filme tem uma evolução lenta e durante os primeiros dezoito minutos acontecem as cenas que destacaremos da narrativa. As personagens não são nomeadas em nenhuma parte do filme, nem para o público nem na trama em si, são dois amantes sem nomes próprios.

Hiroshima *Mon Amour* é formado de três partes basicamente. A primeira é a antológica abertura em forma de documentário, talvez um reflexo daquela ideia inicial de Resnais. Ele caminha com sua câmera entre cenas ora produzidas cenograficamente como as de pessoas carbonizadas que agonizam ora produzidas por fotografias ou imagens reais como as de pessoas vítimas do câncer e mutilações. Tudo ao som da música minimalista de Georges Delarue (habitual parceiro de Jean-Luc Godard) e a fotografia expressionista do fotógrafo Sacha Vierny (conhecido especialmente por suas colaborações a Peter Greenaway) pelos escombros, ruínas e museus da cidade japonesa.

A segunda parte da trama conta a história de amor propriamente dita, entre a atriz francesa e o amante japonês, ambos casados, ela atriz, ele arquiteto, que têm

um descompromissado caso. Almas dilaceradas, sofridas, separadas em tudo e, agora, estranhamente, unidas. A atração física dos dois os conduzirá a exorcizar suas memórias de amor e dor.

A terceira parte é um flashback que se refere à adolescência da francesa em Nevers, na Bretanha, na época da ocupação nazista. Époça em ela se apaixonou por um oficial alemão de 23 anos, desonrou a família e foi trancada no subsolo de sua casa, gritando com alucinações pelo amante que foi morto quando ia encontrar com ela. Depois disso, aos 18 anos foi obrigada a fugir para Paris de bicicleta. Essa retrospectiva de sua vida transmite a impressão de memória fugidia, técnica na qual o filme foi pioneiro.

O filme tem início com um *clouse up* de dois corpos cobertos, não se sabe bem, por cinza ou suor, talvez uma referência aos dias de cinza e à “chuva negra” que se seguiram à hecatombe. Nesta cena inicial, do casal deitado se amando, ocorre um dos diálogos mais importantes para este trabalho. Trata-se de um momento de intimidade e prazer em que conversam sobre a bomba lançada na cidade de Hiroshima e todas as suas consequências, sobre as memórias e o esquecimento. É um momento que se vê uma sobreposição de imagens e *flashbacks*, que são referentes aos pensamentos e experiências de cada um, referentes às cidades de Hiroshima e Nevers (França), aos noticiários da tragédia e às cenas da exposição do museu e do referido filme pacifista. Mais do que referências sobre o fato e as memórias do casal, pode se observar como se constroem as representações sobre a realidade de cada um e da bomba. Tudo se intercala entre as cenas íntimas do casal apaixonado.

Fica claro no filme a predileção do diretor francês pela análise da memória e do esquecimento, desafiando a lógica das narrativas convencionais. A roteirista conseguiu realizar um casamento muito interessante entre cinema e literatura, misturando passado e presente, traumas e afetos. Duras é uma escritora intimista que tem a capacidade de trabalhar entre continuidade e descontinuidade do discurso e nos oferece uma história carregada de mistérios, de não-ditos e de algo que se recusa a ser liberado. Por isso é preciso desvendar o acontecimento traumático e latente, que se encontra na cena inicial. É a partir da primeira cena que se revelará o segredo da atriz francesa.

Desde a abertura do filme, o espectador *voyeur* observa na tela uma imagem de dois personagens nus que se abraçam. Uma cena que pode ser interpretada com uma cena de amor ou de morte. A partir dela, entre a polifonia dos discursos intercalados do próprio casal, do narrador da televisão, do rádio e outros sons, observam-se as múltiplas comunicações; do casal, que traduzem o amor e suas memórias; das imagens dos *flashbacks*, que remetem à guerra, à dor e devastação da cidade. Tudo concorre para uma materialização das coisas que serão entendidas como significações e representações da realidade que resumem uma visão do fato:

Eu vi tudo. Tudo. Também o hospital, eu o vi. (...) Como poderia evitar de vê-lo. (...) Quatro vezes no museu em Hiroshima. Eu olhei as pessoas. Eu olhei eu mesma, pensativa, o ferro. O ferro queimado. O ferro quebrado, o ferro tornou-se vulnerável como a carne. (...) Peles humanas flutuantes, sobreviventes, ainda no frescor de seus sofrimentos. Pedras. Pedras queimadas. Pedras destruídas. Cabelos anônimos que as mulheres de Hiroshima encontravam inteiramente caídos pela manhã, ao acordar³².

Pode-se perceber no diálogo a tentativa de cada um em se conhecer ou se reconhecer em suas histórias, mesmo que minimamente, e dar início à exposição de seus dramas íntimos e de suas vidas. O íntimo segredo da personagem feminina, a francesa, não nomeada em todo o filme encontra ênfase no contraste entre a alegria e tristeza desse encontro. Ela tem um segredo íntimo, que mais tarde será contado a ele, que está relacionado à inconsolável perda, a rejeição da família e a condenação social vivida. Seu drama, mesmo transcorrido quatorze anos, a incomoda como se estivesse em um luto interminável pela ausência do ser amado, o militar alemão das tropas inimigas à França. Além disso, ela demonstra o receio e a tristeza que aquele encontro efêmero poderia lhe trazer ao lhe provocar novamente outra perda.

Mas o que chama atenção nessa primeira parte, de pouco mais de dezoito minutos, quando transcorre o diálogo, é a narrativa que a francesa dá início. Ela se reporta a tudo que já viu sobre a cidade de Hiroshima, ao impacto que as notícias da guerra lhe causaram, às imagens que lhe estão presentes em sua memória, ao que conhece sobre às consequências avassaladoras do sofrimento das vítimas, bem como o que pôde experimentar no Museu Hiroshima o qual teve a oportunidade de visitar várias vezes. No entanto, toda sua exposição para o seu parceiro não faz

³² DURAS, Marguerite. **Hiroshima *Mon Amour***. Paris: Gallimard, 1959. , p. 22-24

sentido, ele a contradiz firmemente sobre sua experiência, sua memória, seu conhecimento. Para o personagem japonês uma pessoa que não viveu a experiência não pode ter a memória daquilo que de fato aconteceu; isto é, para ele, a francesa não viu, não sabe e não pode se recordar do dia fatal e das consequências que vitimaram milhares de pessoas, porque ela não viveu e não estava em Hiroshima, não teve a experiência da dor como ele próprio teve. Ele estava no dia fatídico, viveu e experimentou os horrores ocorridos.

As imagens de destruição, vistas no museu em Hiroshima, traduzem o imaginário da francesa. Elas se transformam na encenação do seu drama. Na verdade, a francesa olha as imagens que reanimam a morte. Ela as compara aos fatos vividos e realiza uma justaposição entre o seu trauma vivido individual e sofrimento coletivo. O seu drama individual representa uma catástrofe de importância comparável àquela de Hiroshima; ao drama coletivo. Com efeito, olhando todas aquelas imagens oferecidas na exposição do museu, as lembranças da guerra e os acontecimentos íntimos ressurgem na sua memória. Ou seja, tudo ressurgem como se a francesa experimentasse, nela mesma, a existência daqueles fatos, seja do imaginário ou do real, do visível, isto é, do museu; oferecidos por fotografias, imagens reproduzidas e objetos reais ou do invisível; todas as marcas de suas lembranças. Tudo estava carregado de significações que lhe causavam reações. Por isso em sua narrativa ocorrem tantas afirmações sobre ter visto, conhecido, lembrado e experimentado, mas, todos aqueles fatos apenas um viveu: o japonês. Acrescenta-se a isso, o fato do seu olhar ser de introspecção, pois o ato de reconhecimento se coloca sob o mesmo plano de acontecimentos interiores e exteriores. Ela se reconhece, em um plano subjetivo, nas imagens vistas, que podem traduzir os fatos vividos no seu passado. Mesmo que seja uma outra realidade, isto é, uma representação do real, porém semelhante ao que aconteceu, ela tende a afirmar que experimentou o fato.

Por outro lado, o personagem japonês não consegue aceitar essa relação de reciprocidade entre passado e presente, entre realidade e representação, pois para ele nada pode trazer a luz a ideia ou a experiência de se viver a catástrofe mundial que se deu em sua cidade. Suas palavras negam veementemente a possibilidade de a francesa ter visto ou medido o acontecimento em si.

Há aqui, claramente, as referências de Andreas Huyssen³³ acerca da memória como uma funcionalidade profundamente alterada no século XX. Se até um determinado momento só podíamos nos lembrar daquilo que nos acontecia ou que experienciávamos – como afirma a personagem japonesa no filme -, o século XX inaugura a possibilidade de termos lembranças associadas àquilo que acontece e não mais aquilo que me acontece.

Pelo jogo de afirmações e negações entre os dois, se coloca à luz para o observador a dualidade da ilusão da memória e a verdade do esquecimento. A ilusão da memória que a francesa carrega que é permeada pela força das representações da guerra na sua vida. Na verdade, sua ilusão e sua postura em desejar “tudo ver em Hiroshima” a conduz ao estabelecimento de um nexos entre a memória e o esquecimento, entre o passado e o presente, que nada mais é que as suas referências, à cidade de Nevers e de Hiroshima. Em Nevers, sua cidade natal, ela viveu durante a segunda guerra mundial a sua história de amor. Hiroshima e Nevers simbolizam o amor e a morte, presença e ausência do amado.

2.1 O Museu escolhido por Resnais

O Museu Memorial da Paz de Hiroshima que aparece nas cenas do filme Hiroshima *Mon Amour* está localizado no parque memorial da cidade e foi dedicado a todas as vítimas da bomba. O Parque Memorial da Paz foi construído um ano após a eclosão da bomba, numa região do entorno de uma das poucas ruínas existentes na cidade; uma edificação que abrigava, à época, o Palácio das Indústrias que teve partes de sua estrutura preservada após a explosão. Sua cúpula tornou-se um símbolo na cidade, às margens do rio Ota. A ruína “Domo da Bomba Atômica” (Genbaku), como é chamada é, desde 1966, patrimônio da humanidade da UNESCO. Tanto o Rio Ota como do Domo da Bomba Atômica aparecem diversas vezes em cenas do filme.

³³ HUYSEN, A. Op. Cit., 2000.

O museu é uma das atrações do parque memorial e está instalado em dois prédios interligados por uma ponte que reproduz a cidade exatamente como ela ficou após a bomba, isto é dividida. O espaço abriga uma ampla estrutura composta por salas e ambientes planejados, possui enormes murais com fotos reconstruindo os cenários da devastação da cidade e das pessoas vítimas da guerra. Em referências às imagens, há informações sobre a vida das pessoas que morreram e que perderam parentes. Uma das cenografias que chama muito a atenção compreende a reprodução de cenas do caos após a explosão com os diversos recursos que reproduzem pessoas deformadas, corpos carbonizados e ambientes em chamas, simbolizando o horror e o desespero vivido. Pode-se reconhecer partes da cidade reproduzidas com detalhes. Há também uma parede com cartas do mundo inteiro, inclusive de personalidades, protestando sobre o uso da bomba atômica. No museu há a opção de realizar a visita com fones de ouvido com tradução para diversos idiomas, inclusive para o português do Brasil, assim como acessar informações e serviços em português em todos os computadores disponíveis. O visitante pode ainda, optar por um guia, que também pode ser impresso previamente pela internet³⁴, que orienta detalhadamente com informações sobre os setores, referências da exposição permanente, funcionamento do museu, localização e meios de transportes, agendamentos de grupos, ingressos e demais serviços.

Entre as diversas atividades do Memorial, destacamos uma que é referente ao ano de 1955. Trata-se da associação criada por cidadãos voluntários para coleta de materiais para o museu. Atualmente, a finalidade da associação do museu é de preservação e liderança em um esforço que envolve muitos moradores de Hiroshima, não só na coleta de materiais relacionados ao bombardeio atômico mas no compromisso da paz e da memória.

Vale destacar que Hiroshima possuía à época um próspero centro comercial e centro político administrativo. Sua população em 1945 era de 250 mil habitantes. Não há um consenso sobre quantidade exata de mortos, mas estima-se que somando-se a quantidade de pessoas que morreram imediatamente e as que foram oficialmente consideradas vítimas anos depois, por decorrências do câncer provocado pelos

³⁴ Ver em: MUSEUM Guide Disponível em:
<http://www.pcf.city.hiroshima.jp/frame/Virtual_e/tour_e/guide2_4.html>. Acesso em: 22 jun. 2014.

efeitos da radiação, superam 220 mil pessoas. Vale lembrar, que horas depois da explosão, uma chuva negra caiu sobre a cidade. A chuva estava altamente contaminada com radiação e cinzas da fumaça, fato, aliás, que é aludido nas cenas iniciais do filme, com os corpos úmidos dos protagonistas cobertos por cinzas. A falta de informação e a sede dos sobreviventes fizeram com que muitos sobreviventes da explosão morressem, posteriormente, com infecções decorrentes do consumo dessa água contaminada.³⁵

³⁵ Informações disponíveis em: MUSEUM Guide Disponível em: <http://www.pcf.city.hiroshima.jp/frame/Virtual_e/tour_e/guide2_4.html>. Acesso em: 22 jun. 2014.

BOMBA de Hiroshima e Nagasaki Disponível em: <<http://www.coladaweb.com/historia/bomba-de-hiroshima-e-nagasaki>>. Acesso em: 22 jan. 2014.

NIPPOBRASIL. **68 anos da bomba atômica no Japão.** Disponível em: <<http://www.nippobrasil.com.br/4.hiroshima/>>. Acesso em: 24 jun. 2014.

HIROSHIMA Mon Amour. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=JlgrUm6XJQ>>. Acesso em: 23 jun. 2014.

CAPÍTULO 3 – A REPRESENTAÇÃO NO CINEMA

Neste capítulo, a atenção se volta às noções de representação no cinema, isto é, como a imagem representa o mundo real, bem como as características dos recursos assim como a cenografia associada, relacionando as demais questões dadas no filme. Buscou-se caracterizar como se dá a experiência visual no cinema, verificando até que ponto o olhar é afetado por aquilo vê.

Mas antes disso, cabe aqui apresentar algumas ideias de Aumont, do seu livro *A Imagem*³⁶, que ao se referir à imagem visual como modalidade particular da imagem em geral, examina, sem esquecer suas diferenças, o que é comum a todas as imagens visuais.

Ele diz que as imagens, são artefatos cada vez mais abundantes e importantes em nossa sociedade. A percepção dessas imagens, isto é, a percepção visual é o processamento, em etapas sucessivas de uma informação que chega a cada pessoa por intermédio da luz que entra nos olhos. O olhar, segundo sua definição, é o que define a intencionalidade e a finalidade da visão, é a dimensão humana da visão. Ele afirma também que o espectador jamais tem, com as imagens que olha, uma relação abstrata, pura, separada de toda realidade concreta. A relação que o espectador tem com as imagens, bem como a sua visão efetiva, se realiza em um contexto múltiplo determinado, por exemplo, o contexto social, institucional, técnico, ideológico e outros. É o conjunto desses fatores que determinam situações que regulam a relação do espectador com a imagem.

Das reflexões de Aumont³⁷ sobre a compreensão entre a relação do espectador com a imagem, se depreende uma questão maior para o entendimento das razões sobre a produção das imagens; que é a vinculação da imagem em geral como o domínio do simbólico, as colocando em situação de mediação entre espectador e a realidade. Em todos os seus modos de relação com o real e de suas funções, a

³⁶ AUMONT, Jaques. **A imagem**. 16.e d. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

³⁷ Idem

imagem procede, no conjunto, da esfera do simbólico (conjunto das produções e convenções socializadas).

Segundo Aumont, o espectador nesse sentido é um parceiro ativo no sentido da construção visual do “reconhecimento” e emprego dos esquemas da “rememoração” (ação de confrontá-las com dados icônicos precedentemente encontrados e armazenados na memória sob forma esquemática). Além disso ao fazer intervir o seu saber prévio, esse espectador pode suprir o não representado, isto é, o espectador completa as lacunas da representação pela ação projetiva na tentativa de identificar e interpretar, graças as suas capacidades do sistema visual e de organização da realidade ao confrontar as informações com sua realidade. Desta forma, fica claro o papel ativo do espectador que contribui na construção visual do “reconhecimento” e “rememoração” que resultam numa visão do conjunto da imagem.

Nesse contexto, pode ocorrer a ilusão, que seria um erro de percepção, uma confusão errônea entre a imagem e outra coisa que não seja a imagem. É uma possibilidade determinada pela própria capacidade do sistema perceptivo. Porém, a ilusão não é a finalidade da imagem, mas esta a tem como uma possibilidade. Esse é aliás, um dos problemas centrais da noção de representação, na medida em que se pode confundir a representação com seu referente real.

Como comenta Aumont³⁸, a noção de “representação” e a própria palavra estão carregadas de vários estratos de significação acumulados pela história o que torna difícil atribuir-lhe um único sentido. O processo de representação se baseia na existência de convenções socializadas, o que caracteriza um certo tipo de arbitrariedade. Sobre a representação Aumont esclarece:

[...] Mas de todos esses usos da palavra, pode-se reter um ponto comum: a representação é um processo pelo qual se institui um representante que, em certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa. (...) A representação é o fenômeno mais geral, o que permite ao espectador ver ‘por delegação’ uma realidade ausente, que lhe é oferecida sob a forma de um substituto. A ilusão é um fenômeno perceptivo e psicológico, o qual, às vezes, em determinadas condições psicológicas e culturais bem definidas, é provocado pela representação. O realismo, enfim, é um conjunto de regras sociais com vista a gerir a relação entre a representação e o real de modo satisfatório para a sociedade que formula essas regras. Mais que tudo, é fundamental lembrar de que realismo e ilusão não podem ser implicados mutuamente de maneira automática.³⁹

³⁸ AUMONT, Jaques. Op. Cit., 2012.

³⁹ AUMONT, Jaques. Op. Cit., 2012, p 104-106.

Com o advento do cinema dois tipos de entendimentos sobre a recepção de sua imagem ficaram marcados. Um deles, insere o cinema na tradição do espetáculo dramático mais popular de grande vitalidade no século XIX, o que conseqüentemente, garantiu ao cinema multiplicar os recursos da representação desta época, fazendo o espectador ganhar com as produções encenadas, permitiu o fluir das ações, no espaço e no tempo, dando mais intensidade e expressão. Nesse sentido, o cinema em seu “tornar visível” permitiu otimizar o efeito da ficção, o que refletiu na produção industrial cultural do século seguinte. O segundo entendimento, insere o cinema como inauguração de um universo de expressão sem precedentes, destinado a provocar uma ruptura na esfera da representação, isto é, um projeto de revelação do mundo para um novo olhar. O aspecto teatral da cena foi aos poucos perdendo espaço na satisfação para uma demanda da ficção; cresceu o esforço pelo controle da aparência que requeria a competência tecnológica de criar ilusão. A partir daí, vimos os efeitos do *close-up* que logo adquiriram a condição de importância da nova arte e os esforços em surpreender o público com aspectos plásticos da imagem e inovações do trabalho da câmera, por exemplo.

O escritor húngaro, crítico e teórico do cinema Béla Balázs⁴⁰ afirma que, dentro da importância da visualidade na vida das pessoas, e principalmente, o quanto ela influencia na percepção do mundo, a câmera cinematográfica veio trabalhar no sentido de devolver, à atenção dos homens, uma cultura visual, dando-lhes novas faces. Balázs⁴¹ aponta para uma dimensão preponderante da fisionomia, não mais do espaço. Para isso, ele se refere à imprensa, que de certo modo, tornou ilegível a face dos homens, isto é, tantas coisas poderiam ser apreendidas do papel e das palavras impressas que a transmissão de significado pela expressão facial passou a ficar de lado.

O sentido visual tornou-se legível e a cultura visual ganhou conceitos. A expressão corporal foi reduzida, restando apenas o rosto para algumas expressões. A cultura da palavra fez pouco uso do corpo que, conseqüentemente, perdeu em parte seu poder expressivo e o que podia ser comunicado também ficou prejudicado. O

⁴⁰ BALÁZS, Béla. *Theory of the film – Character and growth of a new art*. New York, Dover Pub., 1970 – In: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983. (Coleção Arte e cultura; v. nº 5)

⁴¹ Idem

cinema por outro lado, pôde oferecer meios para que se pudesse reaprender o sentido da linguagem e da expressão pelo exercício de conteúdos faciais ou corporais dos personagens. Basta ver, que uma das condições da popularidade internacional de qualquer filme reside na compreensão universal da expressão facial e do gesto. O filme mudo, nesse sentido, contribuiu para que o público se acostumassem com outras pessoas, onde o homem visível seria igualmente visível aos demais em qualquer lugar. No filme Hiroshima *Mon Amour* isso fica bem evidente na primeira cena, que atrai o olhar do observador que busca compreender e interpretar o que vê, o olhar percorre dois corpos e tenta decifrar se são cinzas da guerra que os envolve e do que se trata.

A câmera cinematográfica não só garantiu a mobilidade para as novas formas de expressão como também permitiu ver sob ângulos e distâncias que mudam. Ela revelou novos mundos e uma linguagem de coisas mudas, isto é das coisas do mundo, objetos e paisagens. A grande revolução que provocou foi em mostrar as mesmas coisas de uma forma diferente carregando o espectador para dentro do filme e para perto dos personagens. “Estes não precisam nos contar o que sentem, uma vez que nós vemos o que eles veem e da forma em que veem”.⁴² Somos simultaneamente os espectadores e participantes de um fazer que representa a realidade.

O cinema proporcionou uma identificação com aquilo que se vê na tela. Muitas vezes essa identificação se dá em razão da visão antropomórfica que as pessoas têm do mundo. Além disso, a técnica do enquadramento contribuiu para a identificação, dando ao espectador a sensação de que ele próprio se move. Destaque-se aqui as cenas externas de Hiroshima *Mon Amour* e o ponto de vista da câmera na mesma altura do olho da francesa que anda pela cidade, causando no espectador a sensação de ver a paisagem como se fosse a personagem, efeito que é acentuado com a narrativa elaborada no momento por ela. Nesse sentido, a arte do cinema é transformar em efeitos artísticos os efeitos psicológicos viabilizados pela técnica da cinematografia, tendo como base de sua linguagem formal a câmera que se move alternando de ponto de vista. Ela seleciona, registra e projeta para o espectador.

⁴² BALÁZS, Béla. Op. Cit., 1983, p.85.

Assim, o cinema não trouxe apenas novos temas, mas mostrou um novo olhar para as coisas, como o *close-up* que mostrou aquilo que se imaginava conhecer bem, aprofundou a visão das coisas pelo detalhe, além de ser uma técnica de expressão da sensibilidade poética do diretor. Porém, o mais importante do que essas possibilidades foi a descoberta do gesto e da face humana. O público aos poucos aprendeu a ler a imagem cinematográfica, além de compreender o que é comunicado, seja pelo poder do *close-up* que retira esse público de sua incapacidade perceptiva ou seja pelo novo olhar para mundo.

Segundo Aumont ⁴³a situação do espectador de filme é específica, isto é, existe uma distância psíquica, que pode ser entendida como a relação “existencial” do espectador com a imagem; dada sua espacialidade referente à estrutura espacial em geral e à temporalidade referente aos acontecimentos representados; dada a estrutura temporal decorrente deles. A essa distância psíquica chamou-se de impressão de realidade do cinema, pois o espectador no caso dos filmes está mais investido de forma psicológica na imagem.

A impressão ou o efeito de realidade é produzido no espectador pelo conjunto dos índices de analogia em uma imagem representativa. O efeito de realidade, suposto suficientemente forte, induz o espectador a um julgamento de existência sobre aquilo que vê da representação e atribui-lhes um referente no real. A partir daí o espectador acredita que aquilo que vê existiu ou pode existir na realidade. De certa forma, cada pessoa foi ensinada e está acostumada com essa posição, de ter contato com as imagens e ver (neste caso, imagens do cinema) e estabelecer um julgamento ao ponto de pensar que conhece as coisas as quais não teve contato e os lugares os quais não se esteve antes. Utilizando o termo “artefato” que Aumont⁴⁴ utiliza para imagem, pode até parecer que esse “contato” é controlado, como o contato de quem controla um objeto ou parte de um objeto feito pelo homem, um artefato, mas na verdade o que existe nessa relação de modo particular é apenas a visão de cada um, a leitura que se faz de uma imagem. Destaque-se aqui a vivência da francesa, que viu as imagens do dia da bomba que chegaram ao seu país, esteve nos lugares destruídos e teve contato com os objetos da guerra no museu na cidade de Hiroshima;

⁴³ AUMONT, Jaques. Op. Cit., 2012.

⁴⁴ Idem

experiências que se opõe à postura do personagem japonês que não conseguiu entender a relação entre realidade e representação a qual ambos estão inseridos.

Em um filme há a reunião de vários planos em certas condições de ordem e duração, isto é, a montagem, que recobre uma representação do tempo. A montagem dos planos de um filme é antes de tudo a sequência de blocos de tempo, entre os quais nada mais existe que relações temporais implícitas. A montagem supõe que o espectador seja capaz de estabelecer relações ficcionais da narrativa bem como as relações temporais entre blocos sucessivos. Em Hiroshima *Mon Amour* isso ocorre com referências das duas cidades que são mostradas Nevers e Hiroshima e com a alternância das referências feitas para desenvolver as dimensões íntima e histórica de cada personagem; situações em que o espectador faz as devidas analogias para seu entendimento. Esse entendimento, ainda que mínimo, sobre as mudanças de plano é indispensável para compreender um filme. Parece ser trivial, mas nem sempre foi assim, os espectadores dos primeiros filmes não possuíam esse saber.

O cinema deu para a representação do espaço a forma mais visível às relações do enquadramento e do campo. Como explica o Aumont:

Foi também ele que levou a pensar que, se o campo é um fragmento de espaço recortado por um olhar e organizado em função de um ponto de vista, então não passa de um *fragmento* desse espaço – logo, que é possível, a partir da imagem e do campo que ela representa, pensar o espaço global do qual esse campo foi retirado. Reconhece-se a noção de fora de campo: noção também de origem empírica, elaborada na prática da filmagem cinematográfica, em que é indispensável saber o que, do espaço pró-fílmico, será e o que não será visto pela câmera.⁴⁵

A noção de cenografia no filme pode ser considerada compreendendo a representação dos lugares e também, as relações entre personagens e arquitetura. Como a expressão do espaço a partir da perspectiva se dá por construção, a expressão do espaço é um processo sintético em que a atividade cenográfica se desloca e dele preserva a coerência das vistas sucessivas. Em Hiroshima *Mon Amour* a cenografia estabelece, entre outros espaços, o hotel; como um espaço íntimo do casal, a arquitetura da cidade; evidencia o processo de reconstrução e o porão; que

⁴⁵ AUMONT, Jaques. Op. Cit., 2012, p. 234

marca o ambiente para as confusões psicológicas da personagem enquanto jovem na casa dos seus pais.

Xavier⁴⁶ pontua que no cinema, as relações entre visível e invisível, a interação entre o dado imediato e sua significação tornam-se mais próximos. A sucessão de imagens criada pela montagem produz relações que propõe ligações propriamente não existentes na tela. A montagem sugere, o espectador deduz. A combinação de imagens cria significados que em imagens isoladas não seriam possíveis, elas têm uma duração que permite acompanhar um movimento ou ver ângulos de pontos de vista diferentes. As significações são geradas mais por força de contextualizações para as quais o cinema possui muita liberdade. Embora não pareça, a leitura da imagem não é imediata. “Ela resulta de um processo onde intervêm não só as mediações que estão na esfera do olhar que produz a imagem, mas também aqueles presentes na esfera do olhar que as recebe”⁴⁷. Ele acrescenta:

Há entre o aparato cinematográfico e o olho natural uma série de elementos e operações comuns que favorecem uma identificação do meu olhar com o da câmara, resultando daí um forte sentimento da presença do mundo emoldurado na tela, simultâneo ao saber de sua ausência (trata-se de imagens e não das próprias coisas). Discutir esta identificação e esta presença do mundo à consciência é, em primeiro lugar, acentuar as ações do aparato que constrói o olhar no cinema. A imagem que se recebe compõe um mundo filtrado por um olhar exterior, que organiza uma aparência das coisas, estabelecendo uma ponte mas também se interpondo entre quem vê e o mundo. Trata-se de um olhar anterior, cuja circunstância não se confunde com quem vê na sala de projeção. O encontro câmara/ objeto (a produção do acontecimento que é dado a ver) e o encontro espectador/ aparato de projeção fazem dois momentos distintos, separados por todo um processo. (...) Espectador de cinema, tenho meus privilégios. Mas simultaneamente algo me é roubado: o privilégio da escolha.⁴⁸

Entre ganhos e perdas, o olhar mediador do cinema pode, em certa medida, oferecer a intimidade das coisas, isto é, pode-se ver tudo de perto, bem melhor e ampliado na tela. É um olhar privilegiado para ver o mundo, observá-lo a distância, um olhar sem corpo que proporciona ao espectador uma profunda identificação, que assim pode ver mais e melhor o que o cerca. Como observa Xavier⁴⁹, o privilégio

⁴⁶ XAVIER, Ismail. “Cinema: Revelação e engano. In: NOVAES, Adauto. **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

⁴⁷ XAVIER, Ismail. Op. Cit., 1988. p.369

⁴⁸ Idem

⁴⁹ XAVIER, Ismail. Op. Cit., 1988.

desse olhar, do olhar que cada um tem para o cinema, não é de análise, mas de algo que o cinema garante a cada observador que é a condição prazerosa de ver o mundo e estar a salvo, de estar presente sem participar, enfim; de estar todos os lugares e em nenhum lugar, nas suas palavras, ter “um olhar sem corpo”, mas que vê muito mais e melhor.

CAPÍTULO 4 – A REPRESENTAÇÃO NO MUSEU

Embora Museu e Museologia não constituam categorias de pensamento auto explicativas, cada vez mais se caracterizam como conceitos fundadores de um campo do saber em ascensão. A Museologia ainda necessita de um número maior de pesquisas para fundamentar sua prática e o trabalho dos profissionais da área, sobretudo do que é realizado no nosso país. Ao observar as políticas públicas para os museus no Brasil, por exemplo, logo se vê que são recentes, assim como a maioria os cursos de graduação. Muito do que se realiza ainda se aprende no desafio prático do cotidiano. Sobre esse contexto, Martins⁵⁰ explica que apesar da expressão das diversas pesquisas que têm sido produzidas sobre a área no meio acadêmico, pouco do que é produzido alcança um público maior.

Pensando nesse cenário e de acordo com sua própria experiência prática, Marília Xavier Cury⁵¹ propõe uma discussão sobre as questões técnicas do processo de concepção e montagem de exposições, indicando a contribuição de outras áreas do conhecimento para a construção de uma experiência interativa para o público⁵². Cury amplia a visão sobre expografia e sua relação com a educação e destaca a importância dos esforços envolvidos para a comunicação museológica. Sendo a exposição, a partir das ideias de Cury, entendida como um lugar do diálogo entre o “produtor” e o público, temos, então, um lugar de negociação de sentido. Sendo assim, destacam-se aqui as questões suscitadas por ela e por outros autores tendo em vista a reflexão sobre o sentido das coisas no museu, e as questões sobre representação que têm sido abordadas neste trabalho.

Se a primeira função da instituição museu foi a coleta e, posteriormente, a pesquisa daquilo que incorporou, na atualidade a sua principal função é, sem dúvida, a comunicação. Assim, a principal forma de comunicação museológica é a exposição,

⁵⁰ MARTINS, Maria Helena Pires. Apresentação. In: CURY, Marília Xavier Cunha. Exposição – Concepção, Montagem e Avaliação. São Paulo: Annablume, 2005. 162p.

⁵¹ XAVIER, Ismail. Op. Cit., 1988

⁵² Trata-se de uma publicação que é o resultado da pesquisa de mestrado desenvolvida na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, sob a orientação da Prof.^a Dra. Maria Helena Pires Martins, defendida em 1999 e revisada em 2005 para a publicação.

ocasião para o visitante ter sua experiência única e exercitar o seu olhar, construindo assim seu lugar no mundo.

Neste trabalho pensa-se o museu, assim como Cury, como local da experiência de apropriação de conhecimento. O Museu que a autora se refere não é o lugar, o templo das musas, que gerou a conceituação de museu depósito de coisas. O museu que Cury define “pensa no sentido das coisas no mundo e na vida e (re)elabora constantemente a sua missão poética.”⁵³ Para tanto a Museologia dá os parâmetros.

Sabe-se que o desenvolvimento da noção de Museu acompanhou historicamente o desenvolvimento humano. Em razão disso, Soares⁵⁴, aborda o conjunto das transformações que contribuíram para a mudança do conceito de Museu como é pensado hoje.

Para esclarecer, Soares contextualiza a Museologia em um quadro chamado por Abraham Moles⁵⁵ de ciências do impreciso, de modo que tratar a Museologia neste contexto é pisar em um solo flutuante, isto é, aquilo que está em vias de se fazer. Scheiner⁵⁶ também trouxe para a Museologia as ideias de Moles.

Por essas perspectivas, entende-se que a experiência é o verdadeiro objeto do Museu, experiência entendida com a relação entre o humano e o real. Soares defende que nos museus dos últimos dois séculos a coleção deu lugar às experiências humanas no espaço musealizado. Esses museus voltados para a sociedade caracterizaram o que se passou a chamar de “museu social”. A nova Museologia, segundo o autor, é a expressão de uma mudança prática no papel social do Museu, gerador de conhecimento e atuante. Os museus passaram a olhar para o que está do lado de fora, isto é para as pessoas. Como ele acrescenta:

⁵³ CURY. Marília Xavier Cunha. Op. Cit., 2005, p. 22

⁵⁴ SOARES. Bruno César Brulon. The museological experience: concepts for a museum of phenomenology. **ICOFOM Study Series** – ISS 38. Museology: backtobasics. 2009, p. 131 – 147.

⁵⁵ O francês Abraham Moles viveu entre 1920 e 1992. Foi escritor, engenheiro elétrico e engenheiro acústico, além de doutor em física e filosofia. Também foi professor de sociologia, psicologia, comunicação e *design*. Fundador do Instituto de Psicologia da Comunicação Social. Propôs diversos termos, entre eles o da “ecologia da comunicação”.

⁵⁶ SCHEINER, Teresa Cristina Moletta. **Imagens do Não-Lugar: comunicação e os novos patrimônios**. 2004. 294 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2004. Trabalha no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. Brasil.

A concepção do museu – aqui entendido como o fenômeno Museu, do qual os diferentes museus são modos específicos de representação –, enfatizada no final do século XX pelas ideias da Nova Museologia, nos leva diretamente a compreender uma Museologia que tem o humano como objeto primeiro. Pensar esta Nova Museologia como uma ciência humana que começa a nascer é, talvez, a principal consequência trazida por esta noção de museu, este objeto mutante e dinâmico, livre e democrático. (...) Esta essência tem sua gênese no âmago do indivíduo humano e transparece em suas relações. Assim, o que se vê hoje é uma só Museologia, que se constituiu no limiar entre a tradicional – e não descartada – e aquela que se chamou de ‘nova’. Ela é, sem dúvida, uma museologia mais forte e avança no campo das ciências modernas. Mal podemos esperar por sua vida adulta...⁵⁷

Aos poucos o antigo foco do Museu, a coleção, foi colocada de lado do sistema e foi substituída pelo humano, a quem o Museu está destinado. Consequentemente, o foco passou a ser as relações humanas com a realidade que se fizeram necessárias. Pensar o fenômeno Museu⁵⁸ significa pensá-lo em movimento em um constante processo de atualização de si mesmo, pois é assim que se comporta o fenômeno. A partir das experiências humanas, ou seja, da relação humano-realidade, é como o museu se dá à experiência museológica. “A experiência museológica, como é chamada, está intrinsecamente presente no indivíduo e é definida por um conjunto de subjetividades que caracteriza esta relação específica do humano com o real”⁵⁹

Como diz Soares, o que sempre esteve no centro de qualquer concepção do Museu é a relação. Uma relação entre o humano e as coisas do mundo, e mais do que isso, do homem e seus semelhantes, com o seu inconsciente, no diálogo mais profundo que o Museu pode promover. Porém, para que se ative a capacidade do Museu produzir experiência é necessário que se conheça seus públicos, tendo em vista a complexidade humana, pois o foco não é mais o objeto, mas a experiência. Experiências não são colecionáveis mas estritamente localizadas em cada pessoa.

Além da noção de Museu abordada até aqui por esses autores, Cury destaca que existem muitos conceitos que se relacionam à museologia e aos museus, o que às vezes torna difícil alguns entendimentos. Alguns termos se parecem e podem confundir. Musealização é um deles, assim como museal, museológico, museália,

⁵⁷ SOARES, Bruno César Brulon. **Caminhos da Museologia**: transformações de uma ciência do museu. Brasília: Senatus, v.7, n.2, p.32-41, dez. 2009. Disponível em: <<http://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/183232/000876474.pdf?sequence=6>>. Acesso em 25 jun. 2014

⁵⁸ Ana Gregorová, Zbynek Stránský e Tereza Scheinner também se reportam ao fenômeno museu.

⁵⁹ SOARES, Bruno César Brulon. Op. Cit., 2009, p. 33

museável, musealizável, musealidade, bem como museologia. Há no ICOFOM/ ICOM um trabalho no sentido de levantar as diversas concepções da terminologia adotada no campo da museologia.

Entendida como a ciência que estuda os museus ou mais recentemente, o fenômeno Museu, a Museologia, com efeito, possui menos de um século de existência. Soares explica que, as primeiras pesquisas sobre o museu, sua função e as maneiras de concebê-lo aparecem na segunda metade do século XX. A Museologia foi concebida num primeiro momento como ‘prática dos museus’ e começou a mudar o seu estatuto entre as ciências a partir do fim dos anos 1960, quando Zbynek Stránský⁶⁰ propôs um sistema de Museologia que a explorou em todos os seus aspectos históricos, estruturais e práticos.

A museologia como estudo da relação específica do homem com a realidade determinou a formulação da definição adotada internacionalmente. Cury destaca que esta definição influenciou os museólogos brasileiros que tiveram contato com a autora da definição, a professora, Waldisa Russio Camargo Guarnieri⁶¹, uma das pioneiras no Brasil. Para ela, Museologia é o estudo do fato museal, isto é, “a relação profunda entre o Homem, sujeito que conhece, e o Objeto, parte da Realidade à qual o Homem também pertence e sobre a qual tem o poder de agir”⁶², relação que se processa “num cenário institucionalizado, ou museu”.

Veja, a definição de Guarnieri remete ao conceito de musealização, ou seja, há uma atribuição de valores a objetos, os quais são coletados e posteriormente inseridos em uma nova realidade e (re)apresentados à realidade do homem. A Musealização, nesse sentido, é um dos principais conceitos que se propõe a analisar metodologicamente a comunicação inserida no processo museológico. Tanto a musealização como a museologia, como compara Cury, trabalham com a poesia que está nas coisas e nas aproximações de como desvendá-las, de modo que essa poesia possa aproximar pessoas a objetos.

⁶⁰ ZBYNEK Z. Stransky. organized in Brno within the framework of the Chair of Museology of the Jan. E. Purkyne University, an International Museological Sememar. 1969.

⁶¹ GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo 1990 Conceito de cultura e sua inter-relação com o patrimônio cultural e a preservação. **Cadernos Museológicos**, v. 3, p. 7-12

⁶² CURY, Marília Xavier. Op. Cit., 2005, p. 30

O processo de comunicação museológica é a denominação genérica, segundo a autora, que é dada às diversas formas de extroversão do conhecimento em museus. Ela diz ainda, que sobre a bibliografia nacional e internacional o conceito de musealização é relativamente recente, destacando que a palavra ganhou as publicações a partir de 1986, bem como cita os nomes de Waldisa Russio Camargo Guarnieri, Maria Cristina de Oliveira Bruno, Mário Chagas e Heloisa Barbuy que recorrem ao termo.

Vale destacar que o termo *musealium*, introduzido em 1969 por Zbynek Stránský⁶³, na acepção poética, é o resultado de uma das ações de Museu ao recolher os fragmentos da poesia das coisas. De um ponto de vista mais estritamente museológico, a musealização é o processo de extração, física e conceitual, de uma coisa de seu meio natural ou cultural de origem, atribuindo à mesma um estatuto museal, isto é, transformando-a em *musealium* ou museália, em um “objeto de museu” que se integre no campo museal. Esse processo se inicia com a seleção realizada pelo “olhar museológico” sobre as coisas materiais ou sobre um conjunto de bens culturais. Waldisa Russio⁶⁴ Guarnieri, amplia ainda mais essa noção em 1990, ao afirmar que muito mais que transferir objetos a musealização considera a informação em termos de documentalidade, testemunhalidade e fidelidade dos objetos, além de ser um ato de preservação e comunicação. Assim como esses autores, Ulpiano Meneses⁶⁵ e Mário Chagas corroboram a importância do processo de musealização ao universo dos museus e da Museologia.

Além disso, para que o processo de musealização se complete são necessárias as práticas museográficas e expográficas. A primeira engloba, segundo Cury⁶⁶, todas as ações práticas desde o planejamento, arquitetura, acessibilidade, documentação, conservação exposição e educação. A segunda, visa como parte da museografia toda a pesquisa e definições de uma linguagem, bem como a identidade para uma exposição. Vale destacar aqui, a importância dessa prática no processo de

⁶³ ZBYNEK Z. Stransky. Op. Cit., 1969.

⁶⁴ GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo. Op. Cit. 1990.

⁶⁵ MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Op. Cit. 2000.

⁶⁶ CURY, Marília Xavier. Op. Cit., 2005,

comunicação museológica, fundamental, para articulações de representação e sentido para as exposições no museu. Cury explica também que:

Por outro lado, a exposição é a ponta do iceberg que é o processo de musealização, é a parte que visualmente se manifesta para o público e a grande possibilidade de experiência poética por meio do patrimônio cultural. É, ainda, a grande chance dos museus de se apresentarem para a sociedade e afirmarem a sua missão institucional.⁶⁷

A exposição é, segundo a autora, a principal maneira de aproximação entre sociedade e seu patrimônio cultural, entre museus e seus públicos. A exposição equivale a uma experiência que deve levar em consideração diversos recursos. A experiência do público ocorre pela apreciação que ele faz a partir de suas referências, criando uma síntese subjetiva. Para tanto, podem ser utilizadas a pesquisa de recepção que observa os modos e resultados do encontro entre a mensagem e seu destinatário. A percepção é o resultado da interpretação que o público faz da obra.

Cury chama atenção para o primeiro recurso que deve ser levado em consideração na construção de uma experiência ou de uma nova realidade, que é o objeto museológico, pois ele é específico do museu e capaz de refazer a relação entre o homem e a realidade. Ulpiano Meneses⁶⁸ também alerta para o “enfrentamento do objeto, da coisa material”. Significa afirmar que no enfrentamento com o objeto as exposições assumem a especificidade da comunicação museológica, enfatizando o objeto em detrimento de outros recursos expográficos. Como conclui Cury, “o elemento estruturador de uma exposição é o objeto museológico, seja para quem concebe, seja para quem a visita”.⁶⁹

As coisas que lá estão expostas não possuem uma finalidade de uso, necessariamente, ainda que estejam em condições, mas não é mais este o seu valor ou serventia; são agora artefatos (documentos) que informam e falam de alguma coisa para alguém, se (re)presentam em uma nova realidade. O universo do museu mobiliza formas para isso, como nos explica Ulpiano Meneses:

Em latim há um verbo interessante, *tingo* (seu particípio passado *fictus*, de onde vem o substantivo *fictio*, isto é, ficção). *Fingo*, de início era o verbo

⁶⁷ CURY, Marília Xavier. Op. Cit., 2005, p. 35

⁶⁸ MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Op. Cit. 2000.

⁶⁹ CURY, Marília Xavier. Op. Cit., 2005, p.36

indicador da ação do oleiro, que modelava potes, telhas e outros artefatos cerâmicos, mas que passou também a modelar imagens. Ficção, portanto, não se opõe a verdade; designa as figuras (palavra da mesma família) que modelamos, para darmos conta da complexidade e vastidão infinitas do mundo. O museu é um espaço extraordinário de ficção, pois mobiliza formas para representar o mundo e assim permitir que dele possamos dizer alguma coisa. Longe de se opor a conhecimento, portanto, a ficção é um instrumento extraordinariamente eficaz. O museu, pela mesma razão, é um instrumento excepcional de conhecimento, ou, dito de outra maneira, o museu é por excelência, um espaço de ficção. Mas um espaço de ficção em que o conhecimento científico pode ser acoplado ao poético, fecundando-se mutuamente.⁷⁰

Meneses afirma que o museu deveria ter uma importância fundamental na vida das pessoas, sobretudo pelo seu potencial para o entendimento da condição humana em todos os seus aspectos, principalmente pela condição corporal que cada um tem. É com o corpo que se estabelece o sentido com mundo, ele constrói inteligibilidades com os objetos e com as coisas; na condição e necessidade humanas. Isto é, “dar sentido ao mundo implica em interpretar o mundo como sensível”, afirmação da antropóloga inglesa Mary Douglas, que Meneses usou como epígrafe à sua palestra.⁷¹

Além dessa ideia, da consciência de se ter um corpo, é válido ter também a consciência de ser corpo, isto é, reconhecer sua materialidade que pode ser transcendida, sua matéria que não pode ser ignorada. Abrindo horizontes, a partir dessa ideia, Meneses aponta que a partir da condição corpórea, deriva todo o modo de ser e estar no mundo, isto é: os sentidos, a percepção e todas as trocas, biológicas ou sociais, com o outro e com o mundo. Daí, que surgem, também, todos os confrontos, próprios do homem e da sociedade, entre os quais estão a imaterialidade e materialidade, corpo e espírito, palavras e coisas, razão e afetividade, racionalidade e sensorialidade.

Sobre isso Meneses afirma que, existem oposições de uma tradição ocidental que há tempos, de forma preconceituosa, inferiorizou a percepção dos sentidos, privilegiou a concepção das ideias, negou o reconhecimento da capacidade sensorial humana, dentro de uma valoração hierárquica onde a palavra é legitimada. As investigações nesse sentido têm sido combatidas pelas ciências sociais que desenvolvem-se e reconhecem uma natureza multissensorial da capacidade humana,

⁷⁰ MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. 2000. Op. Cit.

⁷¹ Proferida na Plenária de Abertura da 23ª Conferência Geral do ICOM 2013, sob o tema: “O Museu e a condição humana: o horizonte sensorial”.

inerentes em sua materialidade. Outra crítica que se faz é que não se pode transformar coisas em palavras e assim perder sua essência com o mundo físico. Além disso, se propõe que a sociedade se coloque como senso partilhado, de modo que se perceba o mundo, também, pelos sentidos, que se respeite o aprendizado dessa capacidade.

Observe que existe uma enorme quantidade de coisas materiais, isto é, de acervo de museus que não são explorados completamente e que são reduzidos em seus significados. Haja vista a quantidade de museus que sem medida utilizam textos, etiquetas, recursos explicativos, ilustração, legendas, em uma constante insistência à inscrição, e esquecem o objeto museológico, privilegiam a palavra, o verbal, e não a coisa, o objeto na exposição. Não que todos esses recursos não sejam importantes, mas que não se prime apenas pela linguagem textual, pois o objeto museológico sempre será o elemento estruturador. Vale destacar aqui a afirmação de Cury que amplia a argumentação de Meneses:

Os recursos denominados expográficos são variados. Textos, legendas, ilustrações, fotografias, cenários, mobiliário, sons, texturas, cheiros, temperatura compõem um conjunto de elementos enriquecedor da experiência do público, na medida em que potencializa a interação entre o público e o patrimônio cultural. Potencializa, ainda, o discurso museológico estruturado na articulação entre objetos museológicos e esses outros recursos no espaço. A articulação dos objetos (e outros elementos expográficos) – formando uma lógica textual – estrutura a narrativa da exposição, a retórica do discurso e a argumentação pela persuasão.⁷²

Os objetos, as coisas, isto é, os acervos são ativos, podem falar por si⁷³, não podem ser considerados meras abstrações semióticas, sem o traço de sua história. Há que se valorizar os atributos materiais das coisas materiais; elas assim como a sensorialidade desempenham um papel fundamental nas ações da memória, são elas que dialogam com o observador de hoje sobre uma outra realidade.

Nessa perspectiva, imagina-se como ficaria o observador, aquele que é corpo, agente da percepção, aquele que age, que pensa, que reinterpreta e se relaciona com a memória. As imagens acontecem para esse receptor pela transmissão e percepção. Por isso não se pode privar as imagens de sua corporeidade, de sua materialidade. A

⁷² CURY, Marília Xavier. Op. Cit., 2005, p. 46

⁷³ Essa é uma sentença polêmica, mas no campo das artes ela não é tão refutada quando na Museologia.

imagens são parte da vida social, elas se movimentam, circulam e existem, se colocam juntamente no espaço e nos sentidos fundamentais para o que chamamos de exposição museológica. Além disso, corre-se o risco de um museu, que em princípio, deveria trabalhar com objetos da vida real e o universo da percepção, contribuir para o oposto e assim, reforçar a desmaterialização, isto é, ao concentrar a atenção no objeto, e apenas neste, o objeto teria uma vida própria, favorecendo a amnésia, o que faria apagar as práticas sociais que são a origem dos significados a eles atribuídos.

Meneses ainda relaciona a criatividade à memória-hábito, pois a criatividade, segundo ele, diz respeito ao saber-fazer, às habilidades do corpo e suas funções. O sujeito e objeto se constituem mutuamente, a produção do objeto envolve, pois, a produção do próprio sujeito. O corpo é o ponto de partida. Ele chama atenção para o fato de o patrimônio imaterial dizer respeito justamente a esta memória corporal, material.

Meneses acrescenta que se tem discutido sobre a desmaterialização dos museus e que isto não é um fenômeno isolado; está associado a outras causas como a desmaterialização da sociedade e a dos sentidos, e, há nestes uma tendência de torná-los secundários. Ele chama à atenção à entrada avassaladora aos diversos tipos de tecnologia na vida das pessoas, as quais promoveriam uma substituição do corpo por um conjunto de informações ou funções, produzindo assim uma mente descarnada.

Mais especificamente, no campo da arte isso pode ser chamado de “estética do desfazimento” ou de uma “arte efêmera”, uma negação à obra de arte e à instituição museológica, contribuindo assim para o processo de desmaterialização da sociedade e seus diversos tipos de exclusão. Sem objeto, não haveria como o corpo ancorar a sua percepção e sem possibilidades perceptivas, não haveria possibilidades de criar mundo ou com ele se relacionar. Em conformidade a essa ideia, o museu seria a instituição fundamental na recuperação da ancoragem corporal da condição humana. Isto é, como já havia afirmado antes, o museu deve cumprir um papel crucial na recuperação da relação corpo e obra.

O museu, nessa perspectiva se coloca como um lugar próprio para tomar consciência da condição humana e propício para formular perguntas bem mais que

transmitir respostas. Sendo assim, defendemos aqui então que o museu é um espaço de ficção, pois mobiliza formas para representar o mundo, isto é, cria formas, pode também apresentar de novo e assim, apresentar algo que está ausente. Ao representar, ele estaria desfazendo a ausência, tornando presente pela própria presença da ausência. Uma ambiguidade própria da natureza da representação que joga com possibilidades entre presença e ausência. Um jogo tão convincente, por oferecer uma imersão em uma outra realidade, que é capaz de promover um tipo de percepção como a da personagem francesa de Hiroshima *Mon Amour*.

41. Exposição: uma construção da realidade

As relações problemáticas de subjetividade, verdade, modernidade e representações sempre estão em debate, assim como têm estado no centro do trabalho de Paul Rabinow. Em um dos seus ensaios sobre representações, ele se refere acerca da relação do conhecimento com representações internas e a avaliação correta dessas interpretações. Ele se direciona para o esclarecimento e o julgamento das representações do sujeito:

Saber é representar acuradamente o que está fora da mente, entender a possibilidade e a natureza do saber é entender a maneira pela qual a mente está apta para construir tais representações. A preocupação eterna da filosofia é ser uma teoria geral de representações, uma teoria que divida a cultura em área que representam a realidade bem, em áreas que representam não tão bem assim, e naquelas que de maneira alguma a representam (a despeito de pretender fazê-lo). O conhecimento produzido pelo exame das representações acerca da realidade e do sujeito conhecedor é tido como universal. Este conhecimento universal é indubitavelmente a ciência.⁷⁴

Rabinow situa o problema da representação a partir das ideias de Michel Foucault que o trata como uma questão cultural mais ampla. Foucault⁷⁵ demonstra como o problema das representações corretas tem informado uma série de domínios

⁷⁴ RABINOW, Paul. **Antropologia da razão: ensaios de Paul Rabinow**. Janeiro: Relume Dumará, 1999.

⁷⁵ FOUCAULT, Michel *The Use of Pleasure The History*. Vintage Books, 1986. In: RABINOW, Paul. **Antropologia da razão: ensaios de Paul Rabinow**. Janeiro: Relume Dumará, 1999.

e práticas sociais em diversas áreas do saber. Segundo Foucault, o problema da representação não é um problema que apareceu por acaso na filosofia; ele está relacionado às práticas sociais e políticas que constituem o mundo moderno, como suas preocupações distintivas quando à ordem, à verdade e ao sujeito.

Sobre as questões de representação há, segundo Duarte⁷⁶, uma recém retomada do interesse em termos antropológicos e históricos no meio acadêmicos em relação à instituição museológica. Esse interesse é observado em várias vertentes de pensamento, bem como no estudo do museu como instituição social, trazendo cada vez mais os estudos do museu para a área dos estudos socioculturais. “Nesta perspectiva, as atividades de coleta, conservação e exibição tradicionalmente atribuídas ao museu, são equacionadas enquanto práticas culturais das quais importa perceber as subjacentes mensagens.”⁷⁷ Assim, as atividades do museu tornam-se, cada vez mais, alvo de análises e críticas produzidas por acadêmicos, sejam elas produzidas a partir da análise da prática expositiva, crítica aos catálogos, e, principalmente, nas discussões com aspectos ideológicos e políticos implicados nos modos de representações do outro acionados no museu.

De acordo com Duarte⁷⁸, além do interesse pelos “estudos museológicos”, há um renovado interesse pelos estudos da cultura material. A própria atividade expositiva dos museus, antes pouca merecedora de atenção ou relegada enquanto alvo de reflexão antropológica, alcançou sobretudo a partir dos anos 1980, legitimação acadêmica, situação que também é reflexo das transformações ocorridas em ambas as áreas. Assim:

Enquanto as anteriores perspectivas de abordagem da cultura material partiam do pressuposto do valor intrínseco dos objetos, o que permitia atingirem-se avaliações ‘objetivas’ dos mesmos sem levar em linha de conta as respectivas mudanças de contexto; as novas perspectivas de abordagem enfatizam o caráter contingente e relativo, no tempo e no espaço, do valor dos objetos, o que implica passar-se a atribuir relevância teórica quer ao estudo dos movimentos históricos dos objetos (ou classe de objetos), quer à análise das contingências históricas, políticas e ideológicas, implicadas na sua avaliação e interpretação.⁷⁹

⁷⁶ DUARTE, Alice. O Museu como lugar de representação do outro. In: **Revista Antropológicas**. Portugal: UFP, n. 2, 1998.

⁷⁷ DUARTE, Alice. Op., Cit., 1998.

⁷⁸ Idem

⁷⁹ Idem.

Além do movimento de reaproximação de outras disciplinas à instituição museológica, bem como atenção que as práticas museológicas têm atraído, por serem olhadas como construções veiculadoras de imagens do outro, Duarte⁸⁰ destaca também que o interesse de outras disciplinas pela apresentação de coleções museológicas e o teor das suas reflexões conduzem os museólogos a uma maior autoconsciência do seu papel. Como resultado dessa relação, a prática museológica torna-se cada vez mais consciente que a seleção e o modo de exposição de um objeto afetam a representação que se constrói da cultura que ele (objeto) remete; se estimula a adoção de novos enfoques nas práticas expositivas; as equipes de museus passam a ser constituídas de forma pluridisciplinar incluindo não os diversos profissionais dos museus, mas profissionais de outras áreas e, em alguns casos, membros dos grupos étnicos aos quais os objetos expostos pertencem, por exemplo.

Sobre esse olhar que se faz do outro e conseqüentemente sobre as representações das experiências humanas, bem como do processo de entendimento da relação humano realidade, que ocorre no museu por meio do que se denomina experiência museológica, isto é, experiência particular do real, há dois elementos fundamentais (avançando-se aqui além do que já foi defendido sobre o objeto na exposição) que são a apropriação do espaço físico e o desenho da exposição associados ao uso de outros recursos sensoriais.

Como esclarece Cury:

A elaboração espacial associada à visualidade da exposição são momentos chaves no processo de concepção, pois são questões fundamentais da experiência do visitante. A maneira como dispomos os objetos no espaço é uma das determinantes da interação. A maneira como o visitante circula – caminha – no espaço expositivo é pré-definida (mas não impositiva) – mesmo quando o circuito é de livre escolha – pelo museu e corresponde a uma forma de apropriação do conhecimento. Estou me referindo ao ato de ocupação do espaço e como as pessoas podem aprender sobre determinado assunto se movendo nesse espaço. O movimento do público – ou as múltiplas possibilidades de movimentação – é pensado frente à problemática conceitual da exposição, as questões arquitetônicas e, principalmente, frente ao que se acredita se a melhor forma de interação entre a proposta do museu e seu público por meio do espaço.⁸¹

⁸⁰ DUARTE, Alice.Op., Cit., 1998.

⁸¹ CURY, Marília Xavier. Op. Cit., 2005, p. 47

O desenho (design) da exposição, sua visualidade, é um importante elemento de atração e assim como a escolha do tema, dos objetos e da disposição espacial é variável e interfere na experiência do público. No entanto, deve-se considerar que a relação que constitui a experiência é determinada pelo próprio agente que experimenta. A experiência museológica está intrinsecamente presente no indivíduo e é definida por um conjunto de subjetividades que caracteriza esta relação específica do humano com o real.

Em razão disso, atualmente, considera-se o público como uma das referências para a concepção e montagem de exposições. São as chamadas exposições de última geração que trazem em sua concepção ênfase da participação criativa do visitante extrapolando a ideia de apenas interação.⁸²

Na história, a exposição e o museu caminharam juntos. A palavra exposição, como a palavra museu, também vem do latim e significa “por para fora” ou “entregar à sorte”. É interessante pensar que a história do museu e da exposição está ligada à própria história da humanidade, dando testemunhos da cultura. E em todos os momentos, a exposição aparece como pressuposto da ideia de museu. Hoje, museu e exposição são pensados de forma bastante diferente de seus conceitos originais.

Segundo Gonçalves⁸³, a exposição tem a função de mostrar objetos em torno dos quais há um consenso quanto a seu estatuto de patrimônio cultural, ela não somente se torna visível mas dá visibilidade ao sujeito que com ela interage. Ela se funda na presença de objetos que fazem sentido, num espaço que os torna acessíveis

⁸² Cury continua sua abordagem sobre o processo de concepção e montagem de exposição o tratado a partir de três abordagens: administrativa, a política e a técnica, que não se configuram o objeto neste trabalho. As três abordagens orientam para a definição dos elementos essenciais a serem produzidos e instalados em exposições que serão abertas ao público. A exposição, é entendida como o resultado ou o essencial produto de um sistema o qual a autora chama de sistema de comunicação museológica. Esse por sua vez é um conjunto teórico de diversos procedimentos e recursos que se traduz no papel social do museu.

Segundo Cury, o conceito de sistema pressupõe a sua existência em um ambiente de sistemas hierarquizados. O ambiente é um tipo de fronteira que comanda as condições do meio que envolvem, influenciam e condicionam a realização do sistema. O sistema, ou o processo de concepção e montagem de exposição, busca sempre o equilíbrio entre as demandas externas e internas, que é regulado pela busca da qualidade. Podemos entender qualidade como a conformidade com os requisitos, como é entendida na administração. Por fim, tudo se orienta com o foco no cliente, no nosso caso, o público que é afetado pelo processo e seus resultados. Como se refere Cury, “falar de público significa discutir a finalidade dos museus e o seu papel social e sobretudo a democratização dessas instituições.”

⁸³ GONÇALVES, Lisebeth Rebollo. **Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo/ Fapesp, 2004.

aos sujeitos sociais, funciona assim como espaço de representação. O desenho espacial da exposição, isto é sua expografia que é parte da museografia, centraliza o que se quer dar atenção, para tanto pode utilizar artifícios da cenografia. O termo cenografia aparece como realce no papel que o desenho expográfico propõe, seja com elementos que direcionem o espectador à profundidade do que se deseja evidenciar ou seja na orientação de planos de representação construídos num mesmo espaço. A cenografia não deve se constituir na exposição apenas como uma linguagem autônoma, mas como uma linguagem que discute o espaço e contribui para o seu desenvolvimento.

Soma-se a esse contexto de construção da realidade a utilização de vitrines. Demetresco⁸⁴ defende as possibilidades expositivas desse recurso, capaz inclusive, de auxiliar as evidências poéticas que estão presentes nos objetos. Seu ponto de vista é de uma semioticista que busca entender os procedimentos de estruturação da significação desses recursos. Assim, no processo de concepção e montagem é possível preparar o objeto ou a informação reconhecendo todos os procedimentos de estruturação da sua significação em determinado suporte ou em uma vitrine com a finalidade expositiva.⁸⁵

As vitrinas são neste sentido, meios “de atrair e vender, atos desencadeados pela percepção do estético na encenação para fazer vir à tona a fascinação e estético.”⁸⁶ Mas, o que é uma vitrina? Demetresco nos diz que é um mundo cuja cópia se apresenta num espaço centralizador de olhares, podendo ser pensada como uma relação de promessa, mito e simulacro.

Por um lado, podemos compará-las aos museus. Seriam os museus, ou suas vitrines, espaços centralizadores de olhares onde são apresentadas diversas coisas com um determinado fim? As vitrines museológicas além de atrair o olhar para

⁸⁴ DEMETRESCO, Sylvia. *Vitrina: construção de encenações*. São Paulo: Editora SENAC, 2007.

⁸⁵ Demetresco explica que as feiras são tão remotas quando a história do comércio; desde os vendedores ambulantes, tendas e mercados, a partir do fim do século XIX as feiras se impuseram como nova opção de exposição. A autora retoma o universo dos homens-vitrina, suas origens, como são entendidos o universo semiótico marcados por diferentes culturas. Explica também como as atividades de vender e expor são antigas e como fazem parte do cotidiano do homem há milênios. Em todos eles há uma estruturação textual que cria o seu referente internamente, além de expor o contexto da época no seu arranjo.

⁸⁶ DEMETRESCO, Sylvia. *Op. Cit.*, 2007. p. 58

informar, sugerir ou demonstrar elementos importantes no universo particular de cada criação podem também nos ajudar a apreciar a poesia das coisas nos auxiliando na observação daquilo que nos é oferecido visualmente.

A vitrina é uma manifestação discursiva e uma construção intencional de um mundo do qual um objeto passa a se colocar em relação com os que o percebem. Nesta construção o objeto é exposto num espaço expositivo oferecido para uma relação com o visitante, que, como observadores, lançam sobre ele determinados valores, opiniões e interpretações. Do exame da estruturação expositiva e de suas possibilidades por meio de vitrinas, se depreendem o entendimento da relação entre o visitante e o objeto museológico e o sentido que aqui se estabelece. Essa seria a diferença das vitrines de museus, pois não estão necessariamente em um espaço de natureza comercial, mas em um cenário cultural, histórico ou educacional. A essência da vitrina que Demetresco também se refere pode ser puramente comercial isto é, do consumo. Vemos que se trata de um discurso persuasivo, ele é fruto do fazer de um sujeito que constrói a vitrine, criador de cenários que tem a função de atrair o olhar de outros observadores. Segundo a autora:

A vitrina é também uma mídia de informação, pois apresenta um produto para a venda por meio de um diálogo entre o tridimensional, o visual e o sensível articulador de relações várias entre empresa, vitrinista e comprador. Por toda essa abrangência, a leitura de uma vitrina sugere um modo de vida, um uso diferenciado de um produto ou uma nova possibilidade de ver um artigo usual.⁸⁷

O objeto precisa ser ou estar atraente e manipular o olhar do espectador. A vitrina visa explorar suas qualidades intrínsecas, revelar detalhes que, se não explorados explicitamente são implícitos no seu discurso. Aquele que constrói vitrines, precisa ter um olhar amplo, para dentro e para fora de si, para o mundo, a fim para alcançar seus objetivos. Provocar sensações é o papel de quem a constrói, conclui Demetresco.

⁸⁷ DEMETRESCO, Sylvia. Op. Cit., 2007. p. 14

4.2 A poética na exposição japonesa

Segundo Masao Yamaguchi⁸⁸ ao expor objetos em uma vitrine pode-se desencadear uma série de sentidos, mesmo que não se tenha totalmente consciência de seus efeitos, eles carregarão referências e sentidos diferentes ao longo do tempo e de cultura para cultura. Sobre isso, ele diz que a exibição de objetos em cada espaço sinaliza diferentes manifestações de uma época e de um lugar. Uma matriz semelhante de exposições intencionais constitui um aspecto importante da vida japonesa que não só estiliza configurações para exibição de sua vida mas para seus objetos.

Yamaguchi⁸⁹ diz que uma das técnicas com as quais os japoneses acentuam os aspectos ocultos de objetos tanto na vida quanto em situações artísticas do cotidiano (ou em exposições) é chamado *mitate* que é, em certo sentido, a arte da citação. Quando um objeto é exibido em uma ocasião é atribuído a ele outro significado. O objeto imediato se funde ao significado de outro objeto, referência ou imagem. Isto é, uma técnica em que muitas camadas de significado são sobrepostas a uma determinada coisa, muitas vezes para efeitos diferentes. O *mitate* pode ser utilizado para associar objetos da vida comum com imagens mitológicas ou clássicas. Usa-se o *mitate* para se estender ou ampliar o sentido que se tem sobre uma imagem de um objeto e ao fazer isso ele transcende as limitações de tempo, por exemplo.

Este é apenas um dos exemplos que Yamaguchi⁹⁰ descreve para mostrar como se realizam os tipos de exposição, dentro da diversificada tradição japonesa, e como lidam com o olhar, demonstrando assim, que a arte da exposição foi estabelecida há muito tempo em várias formas como um importante meio de comunicação na sociedade japonesa.

Em oposição, ele considera o caminho que a exposição auto-consciente se desenvolveu no ocidente durante o século XIX. Observou que nas exposições ocidentais os objetos tornaram-se os heróis, tinham a finalidade de impressionar,

⁸⁸ YAMAGUCHI, Masao. A Poética na exposição da Cultura Japonesa. In: KARP, Ivan; LAVINE, Steven D. Exhibiting Cultures. The poetics and Politics of Museum Display. 1991. p.57-67

⁸⁹ YAMAGUCHI, Masao. Op. Cit., 1991.

⁹⁰ Idem

foram colocados afastados da vida cotidiana e divorciados dos contextos aos quais eles pertenciam originalmente. Nas exposições ocidentais os objetos adquiriam novos níveis de significado como emblemas de poder ou do regime que as organizou. Exposições em espaços públicos em culturas europeias mais ou menos limitaram-se à exibição de objetos, atribuindo-lhe apenas o sentido visual. Segundo Yamaguchi o espaço chamado de museu, inicialmente, recusou-se desde o início a admitir os “cheiros e sons” da vida cotidiana. Consequentemente, alguns dos objetos que eram originalmente destinados à venda como mercadorias foram elevados ao status de "arte" por estarem associados a um tipo de apresentação que privilegiava o sentido visual através do modo em que foram expostos. Yamaguchi explica que:

Quando as coisas são levadas para fora da vida cotidiana, eles são reagrupados e renomeados. O ato de exibição envolve, assim, o processo de classificação e pressupõe nomear. As coleções do museu originalmente foram baseadas em tal empreendimento. Em sua fase inicial, o museu era o espaço de exibição para objetos coletados e classificados, e, naturalmente, foi acusado com a ideologia do patrocinador, que fez a exibição possível.⁹¹

Yamaguchi⁹² exemplifica citando o Louvre, afirmando que as suas origens são, principalmente, da coleção de Louis XIV, reflexo da intenção de mostrar como o mundo foi ordenado em torno da França da dinastia Bourbon, assim como outros exemplos, em que se viu que objetos artísticos foram coletados para atender às necessidades políticas da época e reforçar as imagens de poder.

De certa forma, esse é o inverso de práticas de exposição japonesas, em que realidades invisíveis são autorizadas através de suas manifestações em objetos. Eles se transformam em uma espécie de simulacro da vida, uma vez que são levados para fora de seu fluxo e adquirem uma espécie de autonomia com o custo de sua posição em relação à vida cotidiana, sem falar nos aspectos da tradição japonesa.

Um objeto, como explica Yamaguchi⁹³, começa a revelar outros significados quando é retirado de seu contexto original e colocado em uma condição que permita evocar a totalidade de seu quadro de definições. O significado latente que está implícito ou despercebido no cotidiano será manifestado na exposição. O ato de coleta

⁹¹ YAMAGUCHI, Masao. Op. Cit., 1991.

⁹² Idem

⁹³ YAMAGUCHI, Masao. Op. Cit., 1991.

envolve processos de construção de significado, a exposição, portanto, é a criação artística de novas sensibilidades em relação ao mundo.

O estilo mais comum de exposição coloca um objeto em um determinado espaço, que é organizado de acordo com os sistemas e classificações conhecidas. Nos museus de arte e museus históricos, os objetos são geralmente organizados de acordo com o seu lugar na sucessão histórica. As relações dos objetos no tempo são transpostas para um contexto espacial; daí o reagrupamento entre tempo e espaço situará o visitante. Para Yamaguchi a grande capacidade de transformação do museu é exatamente essa; funcionar como uma máquina do tempo no espaço, o que lhe permite ser utilizado como um dispositivo de memória social.

O museu, é assim, o espaço para novas relações entre o tempo e o espaço, bem como entre o homem e os objetos; dessas relações surgirão novas associações, resignificações e conhecimentos. Nele, a partir de suas diversas formas de representação e de construção, o visível é apenas uma pista para o invisível. É o que ocorre na cultura japonesa e na sua forma de expor e ordenar os objetos.

Ao discutir a semântica e práticas japonesas relacionadas aos objetos, a fim de demonstrar como uma visão profunda de mundo teatral pode organizar até mesmo apropriar-se do mundo material, Yamaguchi evidencia o conceito de objeto que é expresso em japonês pela palavra *mono*. Originalmente *mono* se refere às raízes que um objeto tinha em ambas as dimensões visíveis e invisíveis do mundo. Só nos últimos tempos a palavra *mono* veio ser entendida com sentido puramente materialista. *Mono* não conota uma única existência, mas uma existência bastante plural constituída em virtude de sua ligação com outras coisas. Segundo seu pensamento, *mono* tem duas faces: um aspecto passível de classificação e descrição e outra que facilmente escapa a abordagem analítica, geralmente entendido como um elemento aleatório ou caótico, como o ruído. Destaque-se que esse é apenas um exemplo específico de um processo cultural mais geral: a realização, construção e reconstrução de sistemas de classificação. Um processo cultural que sedimentou uma ideia de imitação muito atrelada às tradições, às crenças e ao mito.

Isso retoma a ideia referida acima do *mitate* que é praticado pelos japoneses. *Mitate* é algo próximo à ideia de um simulacro, um conceito que se tornou popular por Jean Baudrillard. *Mitate* é sempre um pseudo objeto. Como em um dos tipos de teatro

tradicional japonês, em que tudo é um simulacro do que já existe. No entanto, as coisas primordiais, por sua vez, são simulacros do que pertence aos deuses. Entende-se que os deuses japoneses não apreciam as coisas verdadeiras; eles não aceitam as coisas que não são fabricados por *mitate*. Deve-se acrescentar algo ao que já existe, a fim de apresentá-lo aos deuses ou para mostrá-lo em público. A adição desse algo diferente pode ser um ato de excentricidade. *Mitate*, em seu sentido original, era uma exposição apresentada aos deuses. A palavra *mitate* é o próprio composto de duas palavras: *mi* (“ver”) e *tate* (“ficar em pé”, para organizar). Objetos *mitate* foram muitas vezes acompanhados de *iitate* (ii, “dizer”) que é o texto narrativo que acompanha o *mitate*.

Yamaguchi⁹⁴ conclui com uma comparação, observando que os japoneses são frequentemente acusados de imitar coisas do ocidente, e não parecem excessivamente ofendidos por essa acusação. Uma das razões para isso pode se justificar no conceito de imitação segundo suas próprias tradições. A atitude japonesa em relação às coisas é adequadamente expressa na obra de Baudrillard, o semiólogo que começou a usar a palavra simulacro não necessariamente em um sentido negativo, denotando o falso, mas como uma descrição de um processo positivo. Aqui esse sentido de simulacro é considerado de algo como uma retórica que transforma o invisível em visível. O mito japonês contém vários relatos de deuses falsos encontrando deuses verdadeiros e coisas falsas podem ser pensadas para parecer mais reais que seus deuses. O mito japonês pode ser capaz de nos ensinar uma lição contemporânea; a dialética do real e o falso parece ser um dos aspectos mais instigantes da arte da representação. Todas as exposições sofrem com a condição de ser falsa em algum aspecto, no entanto, elas adquirem a condição de autenticidade quando são colocados em um contexto teatral, de cena. A arte de representação na tradição japonesa mostra esse processo de teatralização de forma consciente.

⁹⁴ YAMAGUCHI, Masao. Op. Cit., 1991.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo sobre as formas de representação da realidade, que se tratou aqui, que são construídas tanto para cinema quando para museu, neste caso por suas exposições e objetos, refletem o quanto são múltiplos os caminhos para se representar o outro e o real. O que ambas as formas de representação tem em comum é que sempre partem de uma visão humana da realidade, conseqüentemente, são permeadas de subjetividade e por pré julgamentos. Além disso, desejam atrair a atenção do observador, seja aquele que está sentado na sala de projeção ou daquele que passeia com uma atenção oscilante na sala expositiva. A representação, neste sentido, é sempre um processo que se estabelece de um representante, de certa forma, limitado, que toma o lugar do que representa. Pela representação se vê algo, como diz Aumont⁹⁵, por delegação, uma realidade ausente, oferecida a cada sujeito como um substituto.

Esse impulso pela representação e pela reprodução da realidade como visto e discutido até aqui não é recente, foi aos poucos sendo desenvolvido e conquistado, impulsionado, entre outras razões, pelo papel que a imagem tem de mediar o mundo, como também pela própria necessidade e condição humana que constroi linguagens para sua comunicação, tanto pelo desejo de ver ou de aproximada realidade e conseqüentemente entendê-la. As formas de representação do outro e do real foram aos poucos adaptadas e ganharam a possibilidade de serem manipuláveis; o cinema, possivelmente muito mais, tendo em vista seu desenvolvimento. De modo que, pode-se pensar que esse “real” cada vez mais manipulável, visto a partir do século XIX, pode ser compreendido pelas formas de representação. Assim como a fotografia que não retrata a realidade, pois cria um nova realidade ao retratá-la, o cinema, com ressalva às suas diferenças, oferece também uma outra realidade ao seu público.

Conseqüentemente, o observador aprendeu a olhar, com o passar do tempo e com a quantidade de informações visuais cada vez maior. O espectador naturalizou essa forma de compreensão do mundo, um tipo de comportamento visual afirmando os atributos do olhar de quem olha como se fossem expressão cultural do outro que é

⁹⁵ AUMONT, Jaques. Op. Cit., 2012.

olhado. A visualidade, não é neste sentido, apenas um modo de olhar, mas é formada a partir de um conjunto de práticas e de discursos de uma experiência visual própria. Considere-se também, a percepção e apreensão visual que é diferente, em certos limites, de indivíduo para indivíduo, assim como os fatores relacionados como a cultura e modelos de percepção.

Um exemplo do aprendizado e da naturalização que a visão humana adquiriu pode ser a reação das 33 pessoas que no ano de 1895, ao participarem da primeira sessão de cinema, proporcionada pelo trabalho dos franceses, Auguste e Louis Lumière. Entre os filmes exibidos naquela noite estava *A Chegada do Trem na Estação* o qual causou grande espanto aos espectadores que assistiram à cena do trem que parecia sair da tela em direção às pessoas. O efeito de realidade, suposto suficientemente forte, induziu os espectadores a um julgamento de existência sobre aquilo que viram da representação e atribuíram um referente no real; razão de tamanho estranhamento.

Curiosamente, hoje se vê nas salas de cinemas o espectador reagindo estranhamente às sensações provocadas pelas imagens em 3D. Nesse tipo de filme a imagem é interpretada pelo cérebro como uma experiência vivida e não somente assistida, como é no caso dos filmes 2D. Isto é, o espectador de hoje, neste caso, ainda aprende a olhar para essa recente forma de representação do real. Na realidade 3D o corpo do espectador reage antes mesmo que sua consciência o fazendo experimentar as sensações ou reações a cada coisa que avança para fora da tela; recursos cada vez mais à disposição dos cineastas como forma provocar emoções mais profundas e fazer o público imergir em suas representações.

No entanto a imagem projetada no cinema, tão semelhante ao real, é uma realidade de imagem, mas não é a realidade. A partir daí os significados e sentidos se constituem e as interpretações encontram espaço em cada sujeito. No cinema essa construção se faz com os elementos contidos dentro do espaço de foco da camera, combinados, entre outras coisas, com o cenário e a intenção de quem recorta o que vê.

Nos museus, a situação é diferente, a experiência se dá por apropriação e conhecimento pela poética dos objetos, pela imagem sensível que chega ao observador, isto é, ocorre uma relação entre o homem e a realidade mediada pelo

objeto musealizado. Aqui, o objeto musealizado solicita atenção do observador e o seu compromisso é diferente de um objeto, mero substituto, de uma cena de um filme, por exemplo, pois no museu ele é o documento e testemunho fiel para seu público. Ele é a possibilidade de um tipo de contato com um vestígio da realidade do outro.

A principal forma de comunicação no museu é a exposição, ocasião que o visitante tem a própria experiência para exercitar o seu olhar, construindo assim seu lugar no mundo. A exposição é um discurso social, expressa ideias e quer persuadir, pode atuar como um ponto de encontro de quem a promove ao público, e, implica necessariamente um discurso e uma recepção estética. A exposição será decodificada dentro de um sistema cultural vigente, além de ser, por um lado, um ponto referencial para debates e, por outro, um campo aberto para o observador visitante.

Jean Davallon⁹⁶, ao se referir à exposição como um lugar de representação, quando afirma "a criação de exposições é uma representação ritual do mundo", diz, também, que ela define um lugar onde se acumula objetos os quais se condensa o tempo e a vida. A exposição funciona como uma linguagem universal, um padrão que se oferece ao mundo real. Isso significa que ela opera, em certo sentido, uma redução e modelagem do mundo; ela perde na realidade, mas ganha em importância.

Ambos, cinema e museu, têm um importante papel seja na comunicação de conteúdos ideológicos ou simbólicos às massas, seja na construção de um imaginário coletivo e mediação do mundo. O espectador tanto na sala de cinema, quanto na sala expositiva é um parceiro ativo no sentido da construção visual do reconhecimento do que é visto, podendo confrontar as informações com sua própria realidade, nessa "segunda realidade" que lhe é oferecida. O mais importante em cada um, entretanto, é a possibilidade de se atribuir sentidos, usos e significados.

Por fim, a presente pesquisa serviu para uma consciência quando a importância de uma reflexão sobre construção da representação do real no museu, em comparação como isso é realizado de maneira muito mais rápida e sedutora no cinema. Como se vê, existe uma grande quantidade de informações e bens culturais a disposição para a coleta, documentação, conservação e comunicação, e porque não

⁹⁶ DAVALLON, Jean. **L'exposition à l'oeuvre**: stratégies de communication et médiations symbolique. França: HARMATTAN, 2000. 378p.

dizer agora, disponíveis ao desafio de serem pensados como mediadores do mundo, de uma determinada realidade ou de homem, para serem (re)apresentados para alguém em uma sala expositiva. Dessa forma, o museu enquanto instituição pode tornar-se, portanto, não só lugar do consumo dessas representações e trocas, mas também um espaço ideal para experiência de uma outra (segunda) realidade, porém propícia as condições de criação, conhecimento e entendimento crítico do próprio homem, de sua cultura e de seu tempo. Cabe ao museu criar condições de como falar do outro, de como representá-lo e assim consiga ser diferente e atrativo frente a outras tantas formas de comunicação e mediação da realidade. Talvez pensá-lo como na tradição japonesa, a exemplo do mitate, e assim nos nossos museus associar os seus objetos a outros significados, ampliando o sentido de imagem ou de um objeto, transcendendo as meras limitações.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 16. ed. Campinas, SP: Papyrus. 2011.

BALÁZS, Béla. Theory of the film – Character and growth of a new art. New York, Dover Pub., 1970 – In: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983. (Coleção Arte e cultura; v. nº 5)

BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de Comunicação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.

BARBUY, Heloisa. **A exposição universal de 1889 em Paris**: visão e representação na sociedade industrial. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

BERGER, John. **Modos de ver**. São Paulo: Martins Fontes, 1972.

BOMBA de Hiroshima e Nagasaki. Disponível em: <<http://www.coladaweb.com/historia/bomba-de-hiroshima-e-nagasaki>>. Acesso em: 22 jan. 2014.

CASTORIADIS, Cornelius. **A criação histórica**. Porto Alegre, RS: Artes e Ofícios, 1992.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CRIMP, Douglas. Estudo culturais, cultura visual. São Paulo: **Revista USP**, n. 40, p. 78-85, dezembro/fevereiro 1998-99.

CURY, Marília Xavier Cunha. **Exposição concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005. 162p.

DAVALLON, Jean. **L'exposition à l'oeuvre**: stratégies de communication et médiationsymbolique. França: HARMATTAN, 2000. 378p.

DEMETRESCO, Sylvia. **Vitrina: construção de encenações**. São Paulo: Editora SENAC, 2007.

DUARTE, Alice. O Museu como lugar de representação do outro. In: **Revista Antropológicas**. Portugal: UFP, n. 2, 1998.

DURAS, Marguerite. **Hiroshima *Mon Amour***. Paris: Gallimard, 1959. , p. 22-24

FOUCAULT, Michel The Use of Pleasure The History. Vintage Books, 1986. In: RABINOW, Paul. **Antropologia da razão: ensaios de Paul Rabinow**. Janeiro: Relume Dumará, 1999.

GONÇALVES, Lisebeth Rebollo. **Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo/ Fapesp, 2004.

GUARNIERI, Waldisa Russio Camargo 1990 Conceito de cultura e sua inter-relação com o patrimônio cultural e a preservação. **Cadernos Museológicos**, v. 3, p. 7-12

HIROSHIMA Mon Amour. Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=JllgrUm6XJQ>>. Acesso em: 23 jun. 2014.

_____. 60 anos. O Globo, 06 ago. 2005. Blog do Noblat. Disponível em:
<<http://www.oglobo.globo.com/pais/noblat/arquivo05.asp>>. Acesso em: 23 jun . 2014.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória. Arquitetura, monumentos, mídia**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

MASTROIANNI, Marcello. **Casanova e a revolução**.
Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=IN9-MNDXwYs>>. Acesso em: 23 jun. 2014.

MUSEUM Guide. Disponível em:
<http://www.pcf.city.hiroshima.jp/frame/Virtual_e/tour_e/guide2_4.html>. Acesso em: 22 jun. 2014.

MENEZES, Paulo. O nascimento do cinema documental e o processo não civilizador. In: MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornelia; NOVAES, Sylvia Caiuby. (Orgs.) **O imaginário nas ciências sociais**. Bauru, SP: Edusc, 2005.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. O Museu como espaço de ficção”. In: **O museu e a problemática do conhecimento** (Conferência de abertura). 2000. (Apresentação de Trabalho/Seminário).

_____. **O Museu e a condição humana**: o horizonte sensorial. Palestra proferida na 23ª Conferência Geral do ICOM em 2013 no Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/event_pres/encontros/icom-2013/videos/o-museu-e-a-condicao-humana>. Acesso em: 24 jun. 2014.

NIPPOBRASIL. **68 anos da bomba atômica no Japão**. Disponível em: <<http://www.nippobrasil.com.br/4.hiroshima/>>. Acesso em: 24 jun. 2014.

RABINOW, Paul. **Antropologia da razão: ensaios de Paul Rabinow**. Janeiro: Relume Dumará, 1999.

ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história**. São Paulo: Paz e Terra, 2000. 264p.

SÁ, Dominichi Miranda de. 2006, p. 84. Apud GOMES, Ana Lucia de Abreu. **Brasília: de espaço a lugar, de sertão a capital (1956 – 1960)**. 2008. 351 f. Tese (Doutorado em História) - Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

SCHEINER, Teresa Cristina Moletta. **Imagens do ‘Não-Lugar**: comunicação e os novos patrimônios. 2004. 294 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2004.

SCHWARTZ, Vanessa R. O espectador cinematográfico antes do aparado do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim de século. In: **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

SOARES, Bruno César Brulon. **Caminhos da Museologia**: transformações de uma ciência do museu. Brasília: Senatus, v.7, n.2, p.32-41, dez. 2009. Disponível em: <<http://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/183232/000876474.pdf?sequence=6>>. Acesso em 25 jun. 2014

_____. The museological experience: concepts for a museum of phenomenology. **ICOFOM Study Series** – ISS 38. Museology: backtobasics. 2009, p. 131 – 147.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

_____. Cinema: revelação e engano. In: NOVAES, Aduato. **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

ZBYNEK Z. Stransky. organized in Brno within the framework of the Chair of Museology of the Jan. **E. Purkyne University, an International Museological Sememar**. 1969.

YAMAGUCHI, Masao. A Poética na exposição da Cultura Japonesa. In: KARP, Ivan; LAVINE, Steven D. **Exhibiting Cultures. The poetics and Politics of Museum Display**. 1991. p.57-67

ANEXO A - CD