

## Tecnologia, materialidade e espacialidade no museu contemporâneo

Bianca Lupo<sup>1</sup>

### Resumo

A ampla utilização de recursos tecnológicos, cenográficos e interativos no espaço expositivo contemporâneo, garantindo a aproximação do grande público a partir de artifícios como projeções, vídeos e terminais multimídia, associa-se ao processo de desmaterialização do acervo e estabelece novas relações entre o público e o espaço arquitetônico. É possível estabelecer um discurso museológico a partir das novas tecnologias da comunicação? Quais as consequências dessa opção no âmbito da preservação patrimonial e da concepção espacial? Para tanto, serão analisados o Museu da Língua Portuguesa (São Paulo, 2006), o Museu do Futebol (São Paulo, 2008) e o Museu do Cinema (Turim, 2000).

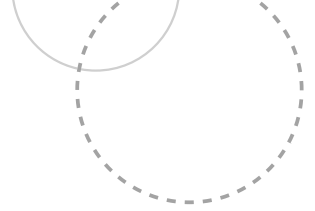
### Palavras-chave

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

---

<sup>1</sup> Arquiteta e urbanista formada pela FAU USP em 2015 (Universidade de São Paulo), cursou Arquitetura e Sociedade em 2014 (Politecnico di Milano, Milão, Itália). Atualmente, é estudante de pós-graduação em Museologia, Colecionismo e Curadoria (Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, 2016).

Contato: [bianca.lupo@usp.br](mailto:bianca.lupo@usp.br), +55 11 97118 3432.



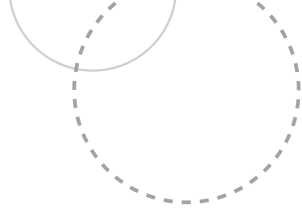
## Tecnologia, materialidade e espacialidade no museu contemporâneo

Sedução e entretenimento do público, a partir da utilização de recursos cenográficos e interativos em museus – tais como projeções, telas que respondem ao toque, espetáculos de luz e som, ambientação, criação de cenários etc. – vem sendo estratégias comumente associadas à composição de espaços expositivos contemporâneos, abrindo novas possibilidades no âmbito da preservação patrimonial e da concepção espacial.

A aproximação dos museus às tecnologias da comunicação, em paralelo à sua desassociação da própria materialidade dos acervos e do espaço físico, constitui um novo contexto que influencia a estruturação dos espaços museológicos contemporâneos. Nesse sentido, o estudo proposto visa a investigar as seguintes questões: o que significa a formação de um museu desassociado da materialidade do acervo, com discurso fundamentado nas tecnologias da comunicação? Como podem ser compreendidos os casos de museus sem-acervo amplamente disseminados na contemporaneidade? Quais as consequências desse processo no âmbito da preservação patrimonial e da espacialização dos próprios museus?

Faz-se fundamental, para tanto, compreender o contexto a partir do qual ocorre a perda da importância do acervo material em processos de formação museológica, podendo ser acrescentado ou mesmo substituído por tecnologias expográficas e interativas. Uma das raízes desse processo pode se associar à condição de incerteza ou instabilidade que surge com a massificação da produção industrial, a qual pode ser observada no âmbito da linguagem e dos discursos, relacionando-se à descontinuidade dos valores históricos. A chamada “crise das artes”, evidenciada por Giulio Carlo Argan em *História da Arte como História da Cidade* (1984), demonstra o processo de perda do conceito de historicidade, visível pela produção de arquiteturas genéricas e descontextualizadas e pela crise do objeto como fonte de valor. Esse contexto acaba gerando o fim dos sistemas de significado, numa cultura destituída de valores históricos e que enfatiza a comunicação e a imagem como valores simbólicos.

Por um lado, observam-se os processos de dessacralização do objeto de arte e de desconstrução do espaço museológico a partir da reprodutibilidade técnica, enunciada por Walter Benjamin (1936). Pode-se recordar, igualmente, do conceito de “museu imaginário”, desenvolvido por André Malraux (1947) – segundo o qual o uso de reproduções permitiria a livre associação entre as obras, rompendo fronteiras espaço-temporais. Destaca-se, também, o “museu portátil”, ou “*boîte en valise*” de Marcel Duchamp (1941), composto por miniaturas de réplicas e reproduções fotográficas, de modo a distanciar-se da unicidade do objeto artístico e da própria exposição como mídia espacial.



Outros fatores, além da materialidade e unicidade do objeto de arte,<sup>2</sup> passam a participar da concepção e estruturação das instituições museológicas, conforme mostra a recente proliferação de museus sem-acervo e de museus virtuais, ambos desvinculados da existência de coleções físicas e, por vezes, até mesmo do próprio espaço arquitetônico. O desenvolvimento das tecnologias da comunicação sem dúvidas constitui um agente que influencia fortemente esse processo, sendo apropriado pelos mecanismos de divulgação institucional, pela expografia e pela arquitetura de museus. Como exemplos recentes, podemos citar a Casa da Música (Viena, 2000), o Museu do Cinema (Turim, 2000), o Museu do Terror (Budapeste, 2002), o Museu dos Transportes Londrinos (Londres, 2005), o Museu da Língua Portuguesa (São Paulo, 2006), o Museu do Futebol (São Paulo, 2008) e o Museu do Fado (Lisboa, 2008), entre muitas outras intervenções que comumente lançam mão de tecnologia expográfica nas décadas recentes.

Dentre esses casos, foram selecionados três exemplos para subsidiar as reflexões propostas, por situarem o contexto brasileiro no cenário internacional, comparando soluções adotadas em países com tradições museográficas muito distintas: o Museu da Língua Portuguesa e do Futebol, no Brasil, e o Museu do Cinema, na Itália. Ainda, o recente incêndio que destruiu inteiramente o Museu da Língua Portuguesa,<sup>3</sup> em dezembro de 2015 – contudo, sem provocar perdas significativas no acervo, recuperável por meio de cópias e *backups* – contribui para a reflexão proposta acerca das mudanças trazidas pelo uso de novas tecnologias no espaço do museu.

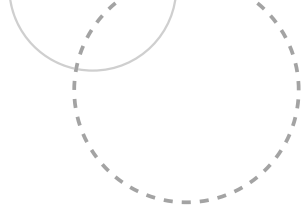
## **Musealização, acervo e preservação patrimonial**

Em primeiro lugar, pode-se dizer que os já referidos processos de dessacralização do objeto de arte e de desconstrução do espaço não levaram ao desaparecimento ou perda de importância das instituições museológicas. As duas guerras mundiais que marcaram o século XX, a preocupação com a preservação patrimonial, tutela e difusão de bens culturais cresceu consideravelmente de importância, acelerada pelo desenvolvimento dos meios de comunicação de massas que ampliam continuamente as possibilidades de difusão cultural em larga escala. Não só é possível observar a aceleração dos processos de musealização de um modo geral – como pode se ver pelos conceitos de “*museummania*” e “*boom de museus*” (HUYSEN, 1995); mas também novos objetos passam a ser incorporados como problema de musealização. Desta maneira, os mais variados temas e conceitos podem ser considerados

---

<sup>2</sup> A busca pelo ‘algo a mais’, pelo extraordinário ou fora do comum sempre esteve, de alguma maneira, associada aos processos de colecionismo, associando-se à ideia de ‘aura de sacralidade’ benjaminiana. Segundo W. Mitchell, “o ‘aquilo’ é precisamente a carga de valor, poder e interesse carregada por termos culturalmente construídos” (MITCHELL, 1987, p. 161, tradução nossa).

<sup>3</sup> Para mais informações, ver PRADO, 2016.



eixos estruturadores da concepção museológica – a exemplo da própria língua portuguesa, futebol e cinema.

Tanto o Museu da Língua Portuguesa como o Museu do Futebol usam a experimentação expográfica como elementos principais da formação institucional,<sup>4</sup> não se associando a políticas sistematizadas de aquisição de acervos materiais. Deste modo, os recursos tecnológicos se responsabilizam pela transmissão do discurso institucional, dispensando a existência de coleções ou de acervos materiais e conformando casos de museus sem-acervo, formados por bancos de dados digitais e multimídia. Assim, surgem novas formas de se lidar com a questão da preservação patrimonial, a partir de arquivos digitais – como apresenta a Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital (UNESCO, 2003). Conforme o trecho:

*Os objetos digitais podem ser textos, bases de dados, imagens fixas ou em movimento, gravações sonoras, material gráfico, programas de computador ou páginas Web, entre outros formatos possíveis dentro de um vasto repertório de diversidade crescente. [...] Muitos desses arquivos apresentam valor e importância duradouros e constituem patrimônios dignos de proteção e conservação em benefício das gerações atuais e futuras. (UNESCO, 2003, p. 80, tradução nossa).*

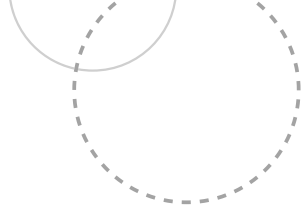
O cenário exposto demonstra uma mudança significativa do ponto de vista dos princípios que orientam a formação das instituições museológicas, de acordo com o trecho publicado pelo *International Council of Museums (ICOM)*:

*Nos últimos vinte anos, museus, que eram originalmente instituições voltadas para a pesquisa, documentação e conservação de coleções, tornaram-se centros culturais com atividades que extrapolam sua missão original. Museus hoje em dia oferecem outros serviços à comunidade, ao público que desejam atrair. [...] Além do aumento do número de visitantes, o público também se tornou muito mais diversificado e espera ver objetos não-usuais apresentados de modo atrativo e inovador. (HERREMAN, 2003, p. 1, tradução nossa).*

Por sua vez, o Museu do Cinema nasceu de uma coleção de objetos relacionados à memória do cinema,<sup>5</sup> sendo que a montagem cenográfica foi uma intervenção posterior. Observam-se, portanto, dois percursos distintos que demonstram a diferença entre as tradições museográficas

<sup>4</sup> Para mais informações, ver [www.museudalinguaportuguesa.org.br](http://www.museudalinguaportuguesa.org.br) e [www.museudofutebol.org.br](http://www.museudofutebol.org.br).

<sup>5</sup> A coleção de objetos, composta por filmes, aparelhos, objetos de arte, fotografias, revistas, máquinas, manifestos e materiais publicitários, nasceu na década de 1940, por iniciativa de Maria Adriana Prolo. A primeira sede do Museu foi no Palazzo Chiabrese, em Turim, no ano de 1958. Em 2000, o cenógrafo suíço François Confino executou o projeto de remontagem cenográfica e interativa do Museu do Cinema, transferido para o edifício da Mole Antonelliana. Para mais informações, ver VERGERIO, 2002 e CAMPAGNONI, 2008.



dos dois países: o surgimento de instituições sem-acervo, baseadas na tecnologia digital, nos casos brasileiros, em contraponto à apropriação de recursos expográficos a um vasto acervo material existente, no caso italiano. Essas opções condicionam não só o estabelecimento de políticas institucionais, mas também os próprios esforços de pesquisa que, tanto no Museu da Língua Portuguesa como no Museu do Futebol, giram em torno de atividades como coleta de depoimentos, entrevistas, vídeos, filmes etc. Que significados, contudo, os processos de desmaterialização do acervo acarretam no âmbito museológico?

## A desmaterialização do acervo: questões e desafios

A incorporação de recursos tecnológicos e a associação institucional a bancos de dados digitais possibilita uma série de novas possibilidades no que se refere aos processos de musealização e à preservação patrimonial – tornando possível a criação de instituições desassociadas da materialidade de acervos, como observamos nos casos brasileiros em questão. Por outro lado, o processo de desmaterialização do acervo pode colocar em xeque a própria existência física do museu. O próprio fato de haver *backups* dos conteúdos do Museu da Língua Portuguesa, tornando possível a princípio sua reconstrução após o incêndio, corrobora para esse questionamento.

A principal questão que desponta nesse sentido é a fragilidade de instituições voltadas para a preservação patrimonial totalmente desassociadas da existência de acervos materiais – o que extrapola possíveis demandas por “culto aos objetos” ou quaisquer outras razões que poderiam justificar práticas colecionistas. Afinal, *“eliminar o acervo no horizonte do museu é comprometer uma das possibilidades mais eficazes de consciência e compreensão dessa dimensão visceral de nossas vidas”* (MENESES, 2010, p. 5).

Por outro lado, o contexto de desmaterialização do acervo no âmbito museológico nos permitiria pensar na arquitetura como elemento fundamental para garantir a especificidade da proposta museal, considerando *“a exposição tão indissociável do espaço que ocupa quanto das mídias ou conteúdos apresentados”* (DAVALLON, 2010, p. 23). Nesse sentido, torna-se uma oportunidade única para o visitante vivenciar a experiência da língua portuguesa na Estação da Luz, do futebol no Estádio do Pacaembu e do cinema na Mole Antonelliana.

Ainda, pode-se destacar que a relação entre arquitetura e tecnologia expográfica apresenta potencial criativo de espaços plástica e artisticamente expressivos. Cita-se, como exemplo, a proposição de experiências audiovisuais e multissensoriais à potência cenográfica da arquitetura, gerando verdadeiros espaços de arte-total: a Praça da Língua, no Museu da Língua Portuguesa; a Sala da Exaltação, no Museu do Futebol e a Sala do Templo, no Museu do Cinema.<sup>6</sup>

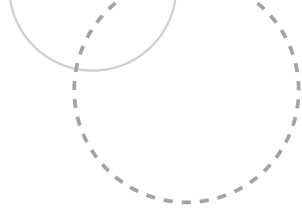
Nesse sentido, evidencia-se o papel da arquitetura ao garantir a especificidade da visita presencial ao museu, garantindo o exercício de seu papel enquanto “repositório de temporalidade”. Essa tarefa adquire grande importância diante do contexto social contemporâneo de “compressão tempo-espaço”, no qual a percepção do tempo ocorre de maneira acelerada, dissociando-se de noções de temporalidade e cronologia. Além da formação do “tempo atemporal” a própria espacialidade se fragmenta na contemporaneidade, ao passo que a criação de um “hiperespaço único organizado em fluxos de comunicação eletrônica e sistema de transporte rápidos” (CASTELLS, 2010, p. 18) também se distancia fortemente do conceito de “espaço dos lugares”, segundo o qual a identidade e a especificidade física são determinantes para a experiência espacial.

Sendo o público considerado o foco principal da ação museológica da contemporaneidade, evidenciou-se uma série de mudanças nos canais de comunicação, adotando recursos expográficos tecnológicos e interativos e ampliando a área de atuação do museu para o espaço virtual. Novas possibilidades de preservação patrimonial abertas se afastam do acervo material, apropriando-se dos recursos tecnológicos e incorporando a linguagem virtual a processos interativos, colaborativos e participativos. Faz-se necessário, deste modo, refletir criticamente sobre que tipo de espaço está sendo criado, como se lida com a preservação patrimonial e quais as possibilidades abertas com esse novo tipo de abordagem; seja em termos artísticos como de produção e difusão de conhecimento.

---

<sup>6</sup> Os espaços citados – Praça da Língua, Sala da Exaltação e Sala do Templo – tiram partido dos espaços mais relevantes da arquitetura dos edifícios, explorando as potencialidades da tecnologia expográfica ao criar espetáculos de luz e som que envolvem os visitantes em experiências multissensoriais.





## Bibliografia

ARGAN, Giulio Carlo. *História da Arte como História da Cidade*. Tradução Pier Luigi Cabra. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2014.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Tradução Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2013. 160p.

CAMPAGNONI, Donata Pesenti e PACINI, Nicoletta. *Il Museo Nazionale de Cinema*. Torino: Umberto Allemandi & C., 2008. 80p.

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

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

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

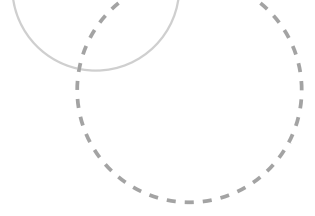
HUYSEN, Andreas. *Escape from amnesia. The museum as mass medium*. In: *Twilight memories. Marking time in a culture of amnesia*. Nova Iorque: Routledge, 1995. p. 13-31.

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

LÈVY, Pierre. *O que é o virtual?* Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2007. 160p.

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

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



MITCHELL, W. J. T. *Ideology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago, 1987. 226p.

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

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

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

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

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

URURAHY, Heloisa Pinto. *Museus na internet no século XXI: a caminho do museu ubíquo*. 133f. Tese (Mestrado) – Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo MAC USP – São Paulo. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2013.

UNESCO. *Carta sobre la preservación del patrimonio digital*, 2003. Paris: 2003, p. 79-82. Disponível em: <[132.248.35.1/cultura/informe/informe%20mund2/Capi11.thm](http://132.248.35.1/cultura/informe/informe%20mund2/Capi11.thm)> Acesso em: 02 jan. 2016.

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

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