

MSX X __ X: IMAGENS DIGITAIS COMO DISPOSITIVOS DE MEDIAÇÃOⁱ

Cayo Honorato, Escola Guignard/ UEMG

RESUMO: Neste texto, discute-se o estatuto das imagens digitais como dispositivos de mediação, na medida em que representam certas articulações entre discursos, instituições, saberes e práticas, em um contexto particular: a ampliação em curso do parque de equipamentos culturais no Brasil, a partir de parcerias entre os setores público e privado. Toma-se como estudo de caso o Museu das Minas e do Metal (MMM), que integra o Circuito Cultural Praça da Liberdade, em Belo Horizonte; uma parceria entre o Governo de Minas Gerais e a *holding* EBX. De que modo esses dispositivos concebem seu público, particularmente, o público jovem ao qual se endereça? Quais modos de subjetivação eles produzem, permitem ou estimulam? Como se mostram atentos a interações eventualmente divergentes?

Palavras-chave: interatividade, parcerias público-privado, mediação cultural.

ABSTRACT: *In this paper, the status of digital images as mediation devices is discussed to the extent that they represent certain articulations between discourses, institutions, knowledges and practices, in a particular context: the ongoing expansion of cultural institutions in Brazil, through partnerships between public and private sectors. The Museu das Minas e do Metal (MMM), a partnership between the Government of Minas Gerais and the holding company EBX, which is part of the Circuito Cultural Praça da Liberdade, in Belo Horizonte, is taken here as a case. How do those devices conceive their audience, particularly the young audience to whom they are addressed? What modalities of subjectivity they produce, allow or stimulate? How do they pay attention to eventually diverging interactions?*

Key-words: *interactivity, public-and-private partnerships, cultural mediation.*

Aos mediadores que se fazem contrapúblicos

A presença crescente de imagens digitais nos museus e espaços de exposição já foi percebida por Boris Groys como um fenômeno contraditório, por confinar entre paredes o que justamente poderia ultrapassá-las, circulando e se multiplicando através dos meios de comunicação contemporâneos, sem nenhum controle curatorial ou museográfico.ⁱⁱ Entretanto, uma instância "original" dessas imagens, referida aos dispositivos materiais e simbólicos de sua exibição, tem sido utilizada na mediação de acervos virtuais, principalmente, como um recurso de aproximação desses acervos ao público jovem.

É o que parece praticar o Museu das Minas e do Metal, em Belo Horizonte. Com o intuito de contar a história econômica, social e cultural de Minas Gerais, através da

história da atividade mineradora no estado, como algo que se estende "do ciclo do ouro à indústria dos microprocessadores"; o MMM se apresenta como um "museu de imagem", um "museu de atrações", um "museu contemporâneo". Com quase 6 mil m² de área distribuídos em 3 pavimentos, 18 salas de exposição e cerca de 50 atrações "lúdicas e tecnológicas em 2D e 3D", o museu mostra seu acervo quase todo virtual por meio de "imagens cenográficas, efeitos holográficos (miragens) e atrações interativas"; como às vezes se anuncia: de "muita interatividade".

Para tanto, o projeto museográfico selecionou 11 minas históricas no estado de Minas Gerais, que abarcam a exploração de diferentes minerais: água, alumínio, calcário, diamante, ferro, grafita, manganês, nióbio, ouro, pedras coradas e zinco. Cada mina ou mineral é apresentado por meio de uma vídeo-instalação mais ou menos interativa; geralmente, um ou mais vídeos sincronizados são acionados por um toque na tela, um apertar de botão ou levantar de uma alça. Além disso, para que essas histórias saiam dos livros e "ganhem vida", cada mina é apresentada por uma personagem fictícia ou histórica, com relevância para a história de Minas. Desse modo,

O Imperador Dom Pedro II [ouro] desce em um elevador virtual até as profundezas da terra, revelando as raízes do Brasil; Dona Beja [?] conta a história da fonte que leva o seu nome; o Homem de Lata [zinco] tira uma lição filosófica e moral de improváveis experimentos químicos, e um Bandeirante [calcário] descreve o descobrimento de pedras preciosas e o desbravamento das terras do interior.ⁱⁱⁱ

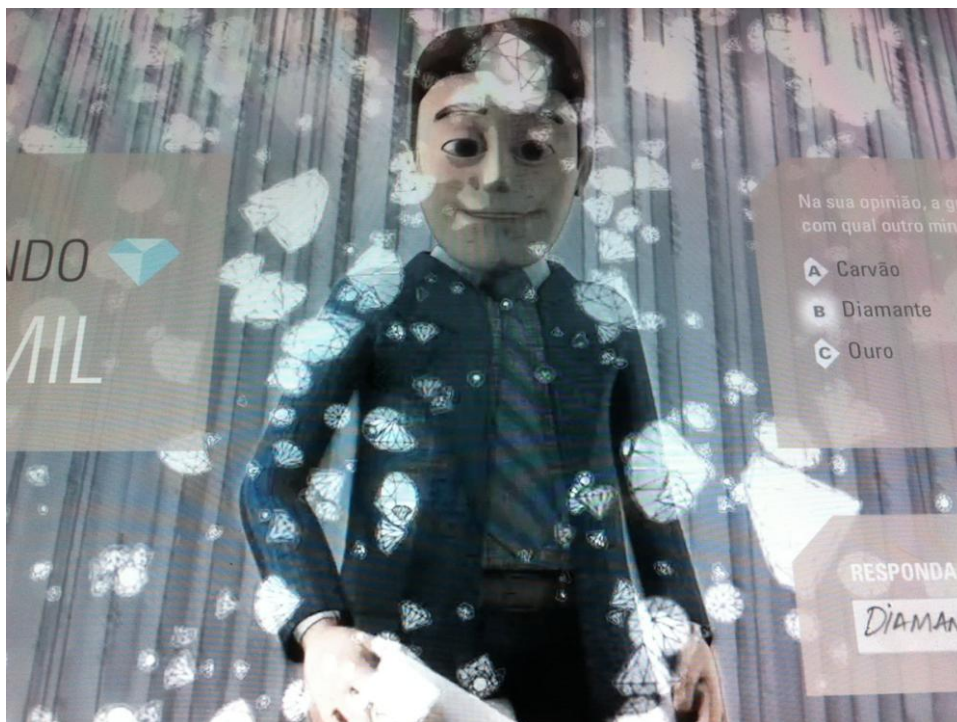
Ao menos é o que mais se divulga e isso não compreende todas as atrações. Em todo caso, a tais vídeo-instalações e personagens animados, credita-se a capacidade de oferecerem experiências "altamente imersivas", supostamente marcadas por uma riqueza de sensações e memórias; em outros termos, acredita-se que uma ênfase na sensorialidade e na percepção seja capaz de potencializar a apreensão daqueles conteúdos históricos. Todavia, de que modo esses dispositivos concebem seu público, particularmente, o público jovem ao qual se endereça? Quais modos de subjetivação eles produzem, permitem ou estimulam? Como se mostram atentos a interações eventualmente divergentes?

De fato, apesar de estarem no museu, isto é, em um espaço caracteristicamente exclusivo e apartado do cotidiano, essas imagens têm algo de amplamente reconhecível: elas imitam a linguagem da publicidade, dos programas de TV e dos

vídeo-games; como se atendessem às reivindicações dos educadores críticos, de que tais espaços monumentais e sacralizados fossem permeados por referências de baixa procedência, ou ainda, por referências mais próximas ao repertório cultural dos visitantes em geral. Porém, considerando-se que essas imagens também simulam algo da convergência digital (integração das mídias, mobilidade, desterritorialização), interessadas em algum momento na excitação que isso pudesse provocar, na verdade, elas se encontram instaladas no museu de um modo quase definitivo, estabilizadas no espaço e no tempo, impossibilitadas até mesmo de se contaminarem entre si. Dessa maneira, é possível prestar ao projeto museográfico em questão uma autoria: o poder de haver transformado o invisível em um visível a ser reverenciado.^{iv}

Como se vê, em tais casos, não terá sido suficiente trocar "arte" (elitista) por "imagem" (democrática). Isso porque tais imagens de nenhum modo propiciam uma interação real. Certamente, elas não neutralizam por completo a ocorrência de processos cognitivos por parte dos visitantes, tais como a associação entre ideias presentes e ideias ausentes, a formação de hipóteses ou a solução de problemas; o que na verdade nenhuma imagem teria a capacidade de fazer. Mas elas não são capazes de objetivar, nem mesmo de favorecer tais processos. No máximo, diante delas, "[...] somos convidados a seguir associações pré-programadas, que existem objetivamente. Em suma, [...] somos convidados a confundir a estrutura mental de outra pessoa com a nossa"; o que para Lev Manovich é "[...] um tipo de identificação apropriado à era informacional do trabalho cognitivo".^v

Contudo, em um caso específico, essa "estrutura mental" é drasticamente lobotomizada. Uma daquelas atrações tem como personagem um apresentador de TV animado, que dirige ao visitante o seguinte convite: "Quer se tornar um milionário hoje? É aqui mesmo!" Aos que se dispõem a ativá-la, com um simples toque na tela, o apresentador prossegue, no que logo se reconhece como um concurso de perguntas: "Valendo 100 mil diamantes [algo assim], na sua opinião, a grafita é..." As opções aparecem na tela: a) um metal, b) um vegetal, c) um mineral. O apresentador espera pela resposta, que aparentemente pode ser escrita na tela com uma *touch pen*. Por alguns segundos, não mais se ouve sua voz empostada. Suas pálpebras baixas sugerem certo entorpecimento. Pode-se imaginar que estamos à beira da interação, mas não.



A lobotomia, no caso, não diz respeito ao caráter elementar da pergunta, que serviria à introdução de uma taxonomia, por exemplo; uma ciência eventualmente análoga à atividade dos museus. As perguntas que vêm em seguida podem até ser mais exigentes. É que, ao primeiro toque da caneta na tela, a resposta certa se completa automaticamente. Portanto, mesmo que se queira errar ou trapacear, somente será possível acertar; o que talvez não se descubra à primeira tentativa. E para cada acerto "seu", é o apresentador quem recebe uma caudalosa chuva de diamantes; uma ironia exemplar. Como se sabe, a acumulação de pedras e metais preciosos, enquanto produção de riqueza em abstrato, não tem limites.^{vi} Tudo isso nos faz entender que não haverá prêmio no final, que a possibilidade irrealizável de se tornar um milionário faz parte do jogo, que isso não passa de mentira.

Em uma segunda visita ao museu, enquanto anotava as frases que o apresentador nos dirige, antes de se ativar o questionário, ouvi de uma monitora: "Se quiser ouvir outra pergunta, é preciso tocar na tela". A situação me parece emblemática do tipo de "interação" que se tem aí, sinalizando a prioridade desses dispositivos de mediação auto-serviço; embora ela não faça justiça aos saberes que esses "monitores" (assim o museu os denomina) elaboram, por vezes de maneira divergente, nas fronteiras entre discursos institucionais tão ambíguos.

Um recurso à memória: Quando era criança, no final dos anos 1980, antes de conhecer um vídeo-game, conheci na casa de um vizinho um MSX. Trata-se de um dos primeiros microcomputadores pessoais a ser comercializado no Brasil. Mas ele não me parecia mais do que um vídeo-game, exceto por um programa: um *chatterbot* (um "robô que conversa", provavelmente um Eliza),^{vii} que me fazia perguntas e processava minhas respostas, como se entabulasse uma sessão psicoterapêutica. Em geral, tais programas devolvem perguntas prontas ou genéricas, que no entanto podem parecer perguntas humanas, até que sua falta de entendimento se torne evidente. Em todo caso, eu tive medo da sua "perspicácia", sobretudo, de que ele adivinhasse meus segredos de criança.

Isto não aconteceu, mas eu poderia ter perguntado àquela monitora o que agora pergunto a Eliza: — E se eu não tocar na tela? — Você acha que não tocar na tela é algo que se espera? — Não, penso exatamente que o esperado é que eu toque na tela. — Então por que não? — Eu tentei isso antes, mas me pareceu que eu estava sendo enganado. — E você estava de fato? — Eu estaria se tivesse acreditado naquilo. — Mas quais são as chances de que acreditasse naquilo? — Nenhuma. — Não estou certa de que o entendo completamente.^{viii}

Mais do que comparar essas diferentes tecnologias: de um lado, um algoritmo primitivo escrito nos anos 1960 e, de outro, a expressão de uma "concepção absolutamente vanguardista em ponto de museus"; parece-me importante, se possível, comparar as experiências que uma e outra permitiram. Em todo caso, a pobreza avarenta de experiências daquelas atrações me parece ostentosa, ainda que suas imagens, porque elas afinal não existem em si mesmas, possam nos dar o que discutir; quanto a isso, elas certamente nos serão generosas.

* * *

Inaugurado em março de 2010 como política cultural do Governo de Minas Gerais, o Circuito Cultural Praça da Liberdade (CCPL) vem se afirmando como o maior conjunto integrado de cultura do Brasil. Atualmente, o projeto reúne 08 museus ou espaços culturais já abertos à visitação, além de outros 05 em processo de implantação, que se propõem oferecer: arte, cultura, ciência e tecnologia, entre outros recursos; em vista da educação e do entretenimento do visitante, do cidadão,

da população de Belo Horizonte, do povo mineiro, de todas as pessoas. Assim o Circuito define sua missão: "ampliar o *capital humano* através da cultura, informação e educação, garantindo espaço para a *inovação* e divulgação da cultura".^{ix}

A par de que tal vocabulário denote uma absorção da cultura empresarial por esta política cultural,^x a visão "ampliada" que o Circuito tem de seus destinatários, com base em uma proposta de inclusão social que enfatiza a interatividade [*sic*], de algum modo pode ser explicada: além de uma suposta fonte de conhecimento para o público escolar, espera-se que ele seja um "pólo de atração de investimentos, de turismo e de criação de empregos e de renda",^{xi} incluindo-se aí o que possa atrair os "exigentes turistas internacionais" que virão para a Copa do Mundo de 2014.^{xii} De fato, o Circuito reitera um papel não inteiramente novo do governo na promoção da cultura: cortejar o mundo corporativo, captar recursos, gastar com a gestão cultural (quase R\$ 4 milhões repassados a uma OSCIP, para que implemente um programa de trabalho com duração de um ano),^{xiii} a fim de reduzir o gasto direto com a cultura, bem como os protestos em contrário.

Fruto de parcerias com a iniciativa privada, que no Brasil, nos últimos 20 anos, tornaram-se uma condição para a economia da produção cultural, o Circuito parece, no entanto, conferir *uma notoriedade inaudita* ao papel das empresas na sociedade; o que se pode pensar até mesmo em comparação ao legado dos governos Reagan e Thatcher, que nos anos 1980 transformaram as instituições culturais em agências de relações públicas, para a melhoria da imagem corporativa.^{xiv} Em alguns casos, como no MMM e no futuro Museu do Automóvel, em parceria com a Fiat, o "patrimônio histórico e cultural" que se pretende preservar e valorizar se confunde com o próprio campo de negócios dessas empresas, resultando no que se poderia chamar de "museus em causa própria". Em outros, como no Memorial Minas Gerais Vale, o nome do espaço (ao qual se agrega o nome da empresa como um verbo conjugado, significando "o que tem valor") confunde-se com o próprio nome da empresa (que originalmente se refere a um substantivo, a uma formação geográfica), sugerindo uma indistinção entre suas finalidades; como se a memória do estado tivesse valor, na medida em passa pela atuação da empresa.

Em tais casos, não se trata de simplesmente exibir a marca do patrocinador junto ao museu, nem de alocar espaços do museu para a exibição dos produtos da empresa;

isto é, não mais se trata do velho modelo de patrocínio que se costuma praticar no Brasil. A EBX, uma *holding* que desenvolve negócios em "mineração, energia, logística, petróleo e gás, real estate, fontes renováveis e *entretenimento*",^{xv} não faz um acordo com uma instituição cultural, conforme o esquema "os agentes culturais ganham dinheiro, a empresa ganha publicidade". Isso porque, de certo modo, ela mesma é essa instituição e os agentes são todos seus funcionários, contratados ou estagiários. Na medida em que são providenciados pela empresa,^{xvi} os próprios conteúdos do MMM podem ser lidos como propaganda, seja do campo de negócios dessa empresa, da sua importância não só econômica, mas também sócio-cultural [*sic*]; seja de seus discursos, invariavelmente autopromocionais, sobre questões nas quais ela se vê "criticamente" implicada: trabalho, território, história, meio ambiente etc. Mais do que isso, (um exemplo constrangedor até de ser mencionado) o MMM exhibe conteúdos ligados à própria pessoa do presidente da EBX, mantendo uma sala em homenagem a seu pai, cuja trajetória estaria marcada (é o que se lê em um totem nesta sala) por "incontestáveis contribuições para a construção de um Brasil melhor".^{xvii}

Certamente, não se poderia contestar que o MMM, nesse caso, não observa o princípio da impessoalidade na aplicação de recursos públicos. Afinal, ele parece mantido por recursos privados; seu único atenuante por enquanto. A EBX divulga ter investido na implantação e manutenção do museu cerca de R\$ 30 milhões, sem nenhuma contrapartida fiscal;^{xviii} uma fração ínfima dos US\$ 15,7 bilhões investidos pela empresa entre 2011 e 2012,^{xix} e menor ainda se comparada ao patrimônio de seu presidente, avaliado em US\$ 30 bilhões.^{xx} Porém, do mesmo modo como não mais se trata de patrocínio, tampouco se trata de um retorno ao mais velho ainda modelo do mecenato, da pura doação. Embora possa parecer uma bagatela (R\$ 30 milhões equivalem, aproximadamente, a *meio milésimo* de US\$ 30 bilhões), o negócio deve ter sua importância, a ponto de justificar a transferência do Rio de Janeiro para Belo Horizonte, da diretora de projetos sociais e culturais da empresa, que agora dirige a associação mantenedora do museu. Como se sabe, o investimento costuma cobrar retorno.

Talvez seja esta a "inovação cultural" do Circuito: ele possibilita *uma nova modalidade de parceria público-privado*, que não só rende às empresas uma imagem pública mais consciente, socialmente responsável [*sic*]; mas que parece

posicioná-las na conjunção de interesses públicos, licenciando-as a naturalizar e perpetuar seu patrimônio ideológico privado,^{xxi} neste caso, com base no prestígio social de que ainda gozam os museus.^{xxii} Conforme seu balanço de um ano de funcionamento, o MMM "mostrou ao público que veio pra ficar";^{xxiii} uma pretensão que possivelmente seria avalizada pelo Governo do Estado. Em matéria da Imprensa Oficial, divulgando a importância dos museus em geral, para o enriquecimento do currículo escolar, lê-se:

O Museu das Minas e do Metal é o retrato do processo de desenvolvimento econômico, social e cultural do Estado. Além de colocar a mineração e a metalurgia em perspectiva histórica, desvenda o papel do metal na vida humana, ilustrando sua diversidade, características, processos produtivos e presença no imaginário coletivo.^{xxiv}

Não bastasse o respaldo governamental, afirmações desse tipo, que chancelam a transformação da memória cultural em patrimônio de credibilidade das empresas, têm sido pouco notadas, e muito menos questionadas, por exemplo, dentre os artistas, músicos, atores, arquitetos, jornalistas e executivos, "brasileiros importantes" ou "grandes nomes", que o *website* do Circuito destaca como seus apoiadores e entusiastas; muitos deles beneficiários pessoais do projeto.^{xxv} Um deles chega a comparar o momento com a Revolução Francesa, quando finalmente "o povo pôde se apropriar dos espaços do poder"; o que de resto traduziria a palavra liberdade. Desta vez, no entanto, essa apropriação é também um discurso do poder. Presente à inauguração de um desses novos espaços, o então Governador do Estado teria declarado:

Essa praça foi concebida para ser a praça do poder há 120 anos, quando Belo Horizonte foi construída para ser a sede do Governo de Minas. Hoje, ela virou a praça do povo. Vamos ter, aqui, o mais importante circuito cultural do Brasil. E para quem está deixando o governo dentro de uma semana, nada mais emocionante do que poder andar pela praça e ver que a Praça da Liberdade, símbolo maior de Belo Horizonte, da nossa capital, vai virar esse Circuito. [...] Não dá para vocês imaginarem o que está acontecendo dentro de cada um dos [sic] desses prédios. Cada um deles tem uma concepção absolutamente vanguardista, o que tem de melhor no mundo em ponto de museus, enfim, de entretenimento, vai estar aqui entregue a vocês.^{xxvi}

Certamente, a Praça da Liberdade, em torno da qual se localiza a maioria dos espaços que integram o Circuito, é um dos lugares públicos mais antigos e emblemáticos de Belo Horizonte. Construída entre 1895 e 1897, quando se fundou a nova capital, a fim de exaltar o espírito republicano, a Praça sediou o Governo de

Minas até 2010, momento em que o poder executivo e a administração pública estaduais foram transferidos para a recém inaugurada Cidade Administrativa (erguida com os royalties do nióbio extraído em Araxá), deixando sem destinação específica (para além de que seriam espaços culturais) parte dos prédios em que funcionavam o palácio, algumas secretarias e outros órgãos públicos.

Para a implementação do Circuito, algumas dessas antigas edificações foram ou estão sendo restauradas e adaptadas, de modo a contemplar as necessidades dos novos espaços culturais, quais sejam: da oferta de condições de acessibilidade à vontade de lhes agregar "contemporaneidade". Em todo caso, considerando-se que o conjunto arquitetônico e paisagístico da Praça é tombado, tanto em âmbito municipal (1994) quanto estadual (1977), o programa dessas intervenções nunca foi um consenso entre os especialistas.^{xxvii} O prédio em que o MMM está instalado, a antiga sede da Secretaria de Estado de Educação, por exemplo, é um dos primeiros empreendimentos arquitetônicos da nova capital. Em sua adaptação, foram inseridos um volume semelhante a um container, na parte posterior do terraço, e um elevador panorâmico externo, que alteram a volumetria original do edifício; o que para alguns desses especialistas significa uma "descaracterização". A propósito, salas do edifício podem agora ser alugadas para eventos empresariais, casamentos etc.^{xxviii} De qualquer modo, chama a atenção que 05 das 13 "perguntas frequentes" registradas no *website* do Circuito se preocupem com justificar essas intervenções, que agora fazem parte do cardápio.^{xxix}

Além disso, o MMM implicou a desmontagem e desalojamento de dois outros museus: o Museu da Escola de Minas Gerais, que funcionava no andar térreo do mesmo edifício, com um acervo de aproximadamente 6 mil peças, entre mobiliários, objetos, fotografias, documentos textuais e arquivos de depoimentos orais; e o Museu de Mineralogia Professor Djalma Guimarães (MMPDG), do qual recebeu parte do acervo em comodato: cerca de 3 mil amostras de minerais, rochas, gemas, meteoritos, fósseis etc. Dois anos antes da inauguração do Circuito, o Museu da Escola foi parcialmente transferido para o Instituto de Educação, em que teve sede provisória até 2011, quando foi novamente transferido para a então criada Escola de Formação e Desenvolvimento Profissional de Educadores, situada a 5 km da Praça da Liberdade.^{xxx} Por sua vez, o MMPDG, ligado à administração municipal, não mais aparece nem mesmo no *website* da Prefeitura.^{xxxi} O prédio em que esse museu

funcionava, o chamado "Rainha da Sucata" na mesma Praça, é agora ocupado pela administração do Circuito.

Em compensação, a museografia do MMM espera dar "nova vida" à coleção do MMPDG. Além disso, reserva uma sala em homenagem ao "importante geólogo mineiro". Nela, a imagem igualmente animada do Professor aparece como um vulto, ou melhor, como saberia reconhecer a tradição popular: como assombração.

* * *

Inúmeros são os desafios da mediação institucional (agora entendida como trabalho do educativo nesses espaços), parte deles em face da expansão das possibilidades comunicacionais, instaurada pelas tecnologias digitais. Esse processo vem minando a exclusividade das instituições culturais, enquanto depositárias de um saber privilegiado. No caso do MMM, é preciso reconhecer que suas articulações entre espaços físicos (história, localização e arquitetura do edifício) e espaços virtuais (evocados pelas atrações oferecidas aos visitantes) não se restringem às instalações do museu. Atento às críticas que se pudesse fazer à sua função afirmativa e reprodutora, o Educativo do MMM concebeu sua própria rede social na Internet.^{xxxii} Com isso, ele apresenta o museu como um espaço absolutamente inclusivo, para "cada indivíduo". Ao mesmo tempo, entende que estudar os públicos é fazer *branding*; o que significa, neste caso, capitalizar suas histórias e afetos para "tirar a mineração do senso comum da exploração".^{xxxiii}

A propósito, outorgar publicidade à fala dos públicos, ou, como se tem dito, outorgar-lhes "agência" tem se generalizado enquanto ação mediativa dos educativos institucionais. Nem sempre, contudo, isso tem resultado em transformações efetivas, seja das instituições ou das políticas culturais. Em uma sociedade da informação, mais do que incluir todo tipo de informação, é preciso diferenciar essas informações quanto a sua relevância pública. Segundo Julian Assange, fundador do WikiLeaks, há três tipos de informação, enquanto pilares da história: aquela cuja circulação é mantida por um sistema econômico e produtivo; aquela que tende a desaparecer espontaneamente, sem que ninguém esteja interessado em destruí-la; e a "informação de terceiro tipo", aquela em torno da qual há um trabalho intenso, que não é individual, para que ela não venha a se tornar pública. Esta é a informação

que nos falta, para um engajamento mais inteligente com o mundo; também, para que tenhamos um mundo mais justo.^{xxxiv}

-
- ⁱ A pesquisa para a realização deste texto, feito a convite da comissão organizadora do 11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia na UnB, conta com o apoio do Programa Institucional de Apoio à Pesquisa da UEMG, em projeto com vigência de abril a dezembro de 2012, no qual a aluna Pompéia Auter Tavares participa ativamente como bolsista de iniciação científica. Todas as informações usadas neste texto se encontravam publicadas, no momento em que ele foi produzido. Pela colaboração, agradeço a Andrei Thomaz e Viviane Pinto.
- ⁱⁱ Boris Groys. *From image to image file – and back*, pp. 83-91.
- ⁱⁱⁱ CCPL. Museu das Minas e do Metal. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/museus-e-espacos/museu-das-minas-e-do-metal/museu-das-minas>>, acesso em 09/09/12.
- ^{iv} Boris Groys. *From image to image file – and back*, p. 85.
- ^v Lev Manovich. *On totalitarian interactivity*. [1996] Disponível em: <<http://www.manovich.net/TEXT/totalitarian.html>>, acesso em 09/09/12.
- ^{vi} Anselm Jappe. *A mineração e a busca do ilimitado*.
- ^{vii} Natural Language Processing. Eliza. Disponível em: <<http://nlp-addiction.com/eliza/>>, acesso em 09/09/12.
- ^{viii} Esse diálogo, com tradução minha, foi produzido em 09/09/12 em interação com o programa Eliza, mencionado na nota anterior.
- ^{ix} CCPL. Termo de Parceria. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/parceiros/termo-de-parceria>>, acesso em 06/09/12. [PDF] grifo meu.
- ^x Por certo, o conceito de inovação, antes de estar associado ao mundo corporativo, pode ser associado às vanguardas artísticas, mas justamente isso terá fornecido àquele mundo "um instrumento valioso de projeção de uma imagem de si próprio como uma força progressista liberal". (Chin-Tao Wu, 2006, p. 148.)
- ^{xi} CCPL. Perguntas frequentes. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/component/content/article/28-topo/86-faq>>, acesso em 07/09/12.
- ^{xii} A expressão aparece atribuída ao então secretário de Estado de Turismo, Agostinho Patrus Filho, quando em visita ao CCPL, em 30/06/11, segundo matéria publicada pela Imprensa Oficial. Cf. Imprensa Oficial. Disponível em: <<http://www.iof.mg.gov.br/index.php?/destaques/destaque/Estado-quer-incentivar-visitas-ao-Circuito-Praca-da-Liberdade.html>>, acesso em 06/09/12.
- ^{xiii} CCPL. Termo de Parceria. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/parceiros/termo-de-parceria>>, acesso em 06/09/12. [PDF]
- ^{xiv} Chin-Tao Wu. *Privatização da cultura*, pp. 145ss.
- ^{xv} CCPL. Parceiros. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/component/k2/item/76-parceiros#>>, acesso em 08/09/12. grifo meu.
- ^{xvi} Isso só pode ser afirmado, sob a condição de que todos os profissionais envolvidos na concepção e realização do MMM, "alguns dos melhores profissionais do mercado", são funcionários ou contratados da EBX. De fato, a lista desses profissionais abrange arquitetos, designers, montadores, museógrafos, pesquisadores, professores universitários, restauradores etc.; o que certamente indicia uma preocupação em legitimar os conteúdos do museu. Cf. Magnetoscópio. Projetos. Disponível em: <<http://www.magnetoscopio.com.br/mmm.htm>>, acesso em 07/09/11.
- ^{xvii} Curiosamente, essa sala não aparece na apresentação do MMM no *website* do Circuito. Cf. CCPL. Museu das Minas e do Metal. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/museus-e-espacos/museu-das-minas-e-do-metal/museu-das-minas>>, acesso em 09/09/12.
- ^{xviii} Esse mesmo valor aparece tanto no balanço de 1 ano da atuação do MMM, quanto no de 2 anos, segundo diferentes fontes. Cf. CCPL. Museu das Minas e do Metal (MMM) comemora um ano de funcionamento com visita expressiva e ações educativas marcantes. [27/06/11] Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/component/k2/item/164-museu-das-minas-e-do-metal-mmm-comemora-um-ano-de-funcionamento-com-visita%3%A7%C3%A3o-expressiva-e-a%3%A7%C3%B5es-educativas-marcantes>>, acesso em 07/09/11; Jornal Hoje em Dia. Museu das Minas e do Metal atrai 120 mil em dois anos. [31/07/11] Disponível em: <<http://www.hojeemdia.com.br/noticias/economia-e-negocios/museu-das-minas-e-do-metal-atrai-120-mil-em-dois-anos-1.16495>>, acesso em 31/07/12.
- ^{xix} EBX. EBX em números. Disponível em: <<http://www.ebx.com.br/pt-br/grupo-ebx/Paginas/EBXNumeros.aspx>>, acesso em 08/09/12.
- ^{xx} Forbes. Lists. World's Billionaires. Disponível em: <<http://www.forbes.com/profile/eike-batista/>>, acesso em 08/07/12.
- ^{xxi} Mabe Bethônico & Maíra Fonte Boa. Patrimônio ideológico.
- ^{xxii} Embora se apresente como um museu, o MMM não está subordinado à Superintendência de Museus e Artes Visuais, órgão vinculado à Secretaria de Estado de Cultura. Cf. Governo de Minas. Cultura. Transparência. Disponível em: <<http://www.cultura.mg.gov.br/transparencia>>, acesso em 08/09/12. Para saber como o MMM deturpa o sentido de museu, cf. Mabe Bethônico & Maíra Fonte Boa. *Idem*.
- ^{xxiii} CCPL. Museu das Minas e do Metal (MMM) comemora um ano de funcionamento com visita expressiva e ações educativas marcantes. [27/06/11] Op. cit.

-
- ^{xxiv} Imprensa Oficial. Além da sala de aula. [18/05/11] Disponível em: <<http://www.iof.mg.gov.br/index.php?destaques/destaque/Alem-da-sala-de-aula.html>>, acesso em 06/09/12.
- ^{xxv} CCPL. Depoimentos. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/depoimentos>>. Acesso em 05/03/2012.
- ^{xxvi} CCPL. Aécio inaugura Novo Espaço. [19/03/10] Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/component/k2/item/96-a%C3%A9cio-neves-inaugura-novo-esp%C3%A7o>>, acesso em 07/09/12.
- ^{xxvii} Benedito Tadeu de Oliveira. Patrimônio e desenvolvimento em Belo Horizonte. In: Revista Arquitectos. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/07.080/282>>, acesso em 08/09/12.
- ^{xxviii} MMM. Seu evento no MMM. Disponível em: <<http://www.mmm.org.br/index.php?p=9&pa=ini&n=31>>, acesso em 10/09/12.
- ^{xxix} CCPL. Perguntas frequentes. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/component/k2/item/86-perguntas-frequentes>>, acesso em 08/09/12.
- ^{xxx} Governo de Minas. Educação. MAGISTRA. Museu da Escola. Disponível em: <<http://magistra.educacao.mg.gov.br/site/museu-da-escola>>, acesso em 08/09/12.
- ^{xxxi} PBH. Museus. Disponível em: <http://portalpbh.pbh.gov.br/pbh/ecp/comunidade.do?evento=portlet&pldPlc=ecpTaxonomiaMenuPortal&app=enderocos&tax=16617&lang=pt_BR&pg=6300&taxp=0&>, acesso em 08/09/12.
- ^{xxxii} MMM. Rede MMM. Disponível em: <<http://www.mmm.org.br/index.php?p=3>>, acesso em 10/09/12.
- ^{xxxiii} MMM. Rede MMM. MEDIATECA. "Case MMM" – Seminário Museus e Cidades Criativas. disponível em: <<http://www.mmm.org.br/index.php?p=8&c=966&pa=tv&pfr=0>>, acesso em 10/09/12.
- ^{xxxiv} Hans Ulrich Obrist. In conversation with Julian Assange, part I.

Referências

- ARQUITEXTOS. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas>>. [online]
- BETHÔNICO, Mabe & FONTE BOA, Maíra. Patrimônio ideológico. In: Revista Valise, v. 1, n. 2, ano 1. Porto Alegre: PPGAV/ UFRGS, dezembro de 2011, pp. 15-25. [online]
- CANAL CONTEMPORÂNEO. Arte em circulação. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/arteemcirculacao/>>. [website]
- CCPL. Disponível em: <<http://www.circuitoculturaliberdade.mg.gov.br/>> [website]
- EBX. Disponível em: <<http://www.ebx.com.br/>>. [website]
- FORBES. Disponível em: <<http://www.forbes.com/>>. [website]
- GOVERNO DE MINAS. Disponível em: <<http://www.cultura.mg.gov.br/>>. [website]
- GROYS, Boris. *Art power*. Cambridge; London: MIT Press, 2008.
- HOJE EM DIA. Disponível em: <<http://www.hojeemdia.com.br/>>. [website]
- IMPrensa Oficial. Disponível em: <<http://www.iof.mg.gov.br/>>. [website]
- JAPPE, Anselm. A mineração e a busca do ilimitado. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/arteemcirculacao/archives/005031.html>>, acesso em 09/09/12. [texto produzido em colaboração com a artista Mabe Bethônico, para sua exposição Prática Desmembrada no CCSP, de agosto a outubro de 2012.]
- MANOVICH, Lev. Articles. Disponível em: <<http://manovich.net/>>. [website]
- MMM. Disponível em: <<http://www.mmm.org.br/>>. [website]
- NLP. Eliza. Disponível em: <<http://nlp-addiction.com/chatbot/eliza/>>. [website]
- OBRIST, Hans Ulrich. In conversation with Julian Assange, part I. In: e-flux journal, #25 – may 2011. Disponível em: <<http://www.e-flux.com/issues/25-may-2011/>>, acesso em 10/09/12.
- WU, Chin-Tao. *Privatização da cultura: A intervenção corporativa nas artes desde os anos 80*; tradução de Paulo Cezar Castanheira. São Paulo: Boitempo, 2006.

Cayo Honorato é doutor em Educação/ Filosofia e Educação, pela FE/ USP; mestre em Educação e bacharel em Artes Visuais pela UFG. Atualmente, é professor e pesquisador na Escola Guignard da UEMG, em Belo Horizonte.