

Museu de tudo (e depois?)

Sergio Mota

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

*Este museu de tudo é museu
como qualquer outro reunido;
como museu, tanto pode ser
caixão de lixo ou arquivo.
Assim, não chega ao vertebrado
que deve entranhar qualquer livro:
é depósito do que aí está,
se fez sem risca ou risco.*

João Cabral de Melo Neto,
"O museu de tudo"

Na tentativa de se obterem efeitos revolucionários com a imagem, a estratégia de lançamento no Brasil, com publicidade na TV e distribuição de um CD-ROM, do automóvel "Citroen Xsara Picasso" pode suscitar importantes reflexões a respeito da nova pedagogia que vem transformando o conceito de museu contemporâneo e das relações que se estabelecem entre arte e mercado. No comercial veiculado na TV, um visitante se encontra no Museu Picasso e se aproxima do quadro *As banhistas* com a intenção de tocar o seio da figura representada na

tela. Diante disso, a segurança do Museu é acionada e o ousado visitante é expulso do pavimento. Resignado, mas frustrado, o jovem é interpelado na saída por um vendedor que sugere a compra de um automóvel “Citroen Xsara Picasso”, sublinhando que, com a máquina oferecida (na saída do Museu, quase que na lojinha de lembranças, é preciso repetir), não haverá imposições, interditos ou limites para qualquer fantasia que se queira executar com a genialidade do veículo. Dessa forma, a “reprodução” da obra ou a transferência da assinatura do quadro para a lataria reluzente do automóvel vai redescobrir novas intensidades de uma suposta história da pintura contemporânea. Aspecto figurativo esse que não tem nada a ver com imitação, mas que retrabalha imagens do mundo para ritornelizá-las em um registro novo e inusitado. O possível comprador, sujeito que consome a mercadoria através da aquisição do veículo de US \$20.000, rende-se ao assédio permanente que as mídias engendram à saída do museu. À exclusão de um prazer, paga-se com a inclusão em outro. Virtual por excelência, a ergonomia do carro privilegia o futuro tecnológico, na tentativa de fazer esse futuro chegar em condições que permitam a sua apropriação concreta.¹ Qual o valor da obra de arte?

Substituir a fruição da obra de arte ou o lúbrico (e proibido) toque na superfície do quadro pela legitimação da assinatura na pintura metálica do carro significa recombinar os valores através da “capitalização do virtual”, ou do que se assemelha ao virtual. No CD-ROM de lançamento do automóvel há vários vídeos em tecnologia digital que revelam a perfeita combinação do automóvel com os lugares afetivos da cidade do Rio de Janeiro. De início, a imensa quantidade de informações, hipertextos, interfaces, banners e links prejudica a visualização do produto anunciado e obriga o espectador a uma simultaneidade de atitudes, o que provoca uma cegueira visual, inevitável no acesso das informações. De tempos em tempos, o slogan do automóvel é repetido pelo locutor de voz inconfundível: “Citroen Xsara Picasso, o carro que continua levando arte aos centros urbanos”. Transformado em museu móvel, o automóvel que trafega pelos pontos turísticos da cidade exhibe a assinatura (antes na tela) sobre a lataria reluzente do carro, legitimando máquina e rubrica em um único conjunto. Finalmente, o espectador-consumidor pode ver materializado o ato de dirigir (e tocar) o imponente veículo, arremedo de obra de arte. Valor e valores estão irmanados em um único e imponente produto que se concretiza na emergência do tato e na iminente atitude infantil de tocar tudo o que vê.

Um indignado artigo de Jean Clair, diretor do Museu Picasso, que descreve, também, o comercial veiculado na TV, discute, com ponderações bastante prováveis, a forma com que “o artista e seu nome

¹ Diz o folheto que anuncia o automóvel: “O Citroen Xsara Picasso apresenta tecnologia, vanguarda e talento em todos os detalhes. Motor 2.0 16V de última geração com excelente performance. Possui 4 air bags e oferece todo conforto, além de ser o único carro nacional com dois sistemas de ar condicionado independentes. Essas e outras características fazem do Xsara Picasso um carro genial”.

próprio se transformaram em grife que a indústria afixa no produto para melhor vendê-lo”. O texto tem como centro a discussão do fetiche da assinatura e de como a rubrica de um artista tem valor imediato, mesmo que a obra ainda esteja em produção ou, simplesmente, não exista:

O fetichismo da assinatura, isolada da obra, se torna o pivô em torno do qual é organizada a discussão do preço. Grafia é o artifício técnico, a multiplicação industrial da assinatura que permite obter uma mais-valia, permitindo empurrar uma mais-valia em direção ao bem vendido. Toda uma temática pré-industrial se lê no gesto de assinar: é a produção em série de um objeto fetichizado, declinado ao infinito, de tal maneira que seu estoque se renova e seu mercado permanece constante. Assim, na sociedade do terceiro milênio, se dirá “um Picasso” para designar um automóvel, assim como hoje se diz “une poubelle” (uma lata de lixo), nome comum que tem sua origem no nome próprio do prefeito Poubelle.²

² CLAIR, Jean. O fenômeno “Xsara Picasso” e o fetiche da assinatura. “Mais”, *Folha de São Paulo*, 27 de fevereiro de 2000, p. 11.

Monumento que ganha as ruas da cidade, esse museu móvel, com seu ponto cego indefinido, pois não é nem pintura nem automóvel, é só a reprodução técnica e fetichizada da assinatura do “genial” Picasso, pode ser o emblema para estudar a transformação do conceito de museologia e a monumentalidade arquitetônica exigida por esse novo paradigma. Comprar o automóvel com a assinatura Picasso significa evitar a simples visita contemplativa de um museu (onde as sensações lúbricas não são recomendáveis) para, o mais importante, estar inserido no que é exibido, exatamente o que acontece em relação às exposições-espetáculos que preenchem o novo espaço da arte. Cego pela ilegibilidade do que não vê, o espectador entende (ou não) que o virtual que invade o museu nada mais é do que um território onde a realidade existe apenas como desvio ou projeção, cujo acesso é intuitivo, mas profundamente palpável, instrumental, como o automóvel Picasso que substitui a possibilidade do lúbrico gesto na obra de assinatura intocável.

Thomas Krens, o presidente da Fundação Guggenheim, em polêmica entrevista ao jornal *Los Angeles Times*, afirma que está tentando reinventar os museus como “plataformas de cultura” e compara esses espaços de arte a parques temáticos. “Você precisa de cinco divertimentos”. Entre esses cinco pontos, ele inclui a arte (“grandes coleções permanentes” e “grandes exposições especiais” são os dois primeiros divertimentos), a noção de edificação museológica e a monumentalidade como aspecto emergente na arquitetura grandiosa

deste fim de século (“grande arquitetura”) e dois conceitos de shopping center (“oportunidades para comer” e “oportunidades de fazer compras”). Na época em que foi contratado pelo Guggenheim, em 1988, Krens já havia desenvolvido a filosofia de que os museus se apegavam demais à “a idéia do século XVIII” (de que estes grandes palácios deviam ser como “uma enciclopédia, oferecendo um exemplar de tudo dentro de uma caixa do século XIX”). Argumenta ele, na mesma entrevista, que os museus necessitavam encontrar as histórias “não contadas. E quem disse que tinham que ser quadros, tinham que ser esculturas?”³

Na verdade, as exposições nesse novo espaço se transformam em eventos que, na maioria das vezes, reúnem características esquizofrênicas, posto que pretendem reunir em um mesmo espaço mostra histórica e museológica com um olhar múltiplo, de caráter prospectivo, em equilíbrio precário entre harmonia e coerência. A didática da instalação, que congrega trabalhos de artistas plásticos, designers e arquitetos, desorganiza a atenção do espectador, que não compreende se a obra é uma investigação plástica ou um comentário arquitetônico, o que vem confirmar, conforme a entrevista de Krens, que categorias como essa importam cada vez menos na realidade desses novos espaços. A polêmica revelada na inauguração da mostra “50 anos da Bienal”, em que artistas paulistas atacaram as instalações de arquitetos na exposição “Rede de tensão”, cuja curadoria tematizava a experiência urbana, confirma esta mudança de tendência na arte contemporânea. Segundo matéria publicada na *Folha de São Paulo*, inexistia sinalização divisória entre as três áreas de criação (artes plásticas, arquitetura e designer) e o arranjo labiríntico das obras produzia a sensação de um conjunto contínuo. De caráter multidisciplinar, como todas essas exposições, a polêmica sublinhava a incapacidade de propor embate estético em uma falsa ancoragem à realidade das metrópoles. Diz a matéria: “É um lixo. Patética. Amadora. Constrangedora. Os adjetivos eram sussurados como se as pessoas não acreditassem no que estavam vendo. O que elas estavam vendo era uma tentativa de mesclar arte e design para debater o caos das cidades. Não eram exatamente instalações porque não propunham embate estético algum, pareciam ilustrações”.⁴

Se, no passado, a cenografia ocupava posição irrelevante na ambientação dos objetos artísticos expostos no museu, agora, ela rivaliza com a obra ou, em um sentido mais amplo, é a própria obra. Na verdade, em alguns momentos, o conceito de ambientação do espaço do museu vai sendo ampliado e se transforma em instalações que reduzem a obra em exposição a objetos menores dentro dessa cenografia

³ A íntegra da entrevista foi publicada e traduzida pelo jornal *O Estado de São Paulo*, acompanhada da matéria assinada pela jornalista Tonica Chagas: “Guggenheim homenageia o designer”. *O Estado de São Paulo*, Caderno 2, 20 de novembro de 2000.

⁴ CARVALHO, Mario Cesar. “Crítica e preconceito: artistas atacam as instalações de arquitetos na mostra 50 anos da Bienal; reação é conservadora, rebate o presidente da fundação”. “Ilustrada”, *Folha de São Paulo*, 30 de maio de 2000. O comentário da escultora Márcia Pastore, em um *box* na matéria, merece a transcrição: “Foi a pior mostra que já vi na Bienal. A tecnologia ficou acima da arte. Parece o Hopi Hari, um parque de diversões, e arte exige um outro tipo de clima. Não há espaço para a leitura de cada obra, e o resultado é o empastelamento de idéias. É ótimo misturar arte, arquitetura e design desde que haja arte, arquitetura e design, e não pastiche de arte, de arquitetura e de design”.

desprovida de ação dramática. No novo conceito de museu (que atinge também os espaços ditos tradicionais), a cenografia perde a sua função de suporte, organização e introdução e divide as atenções com a obra. Característica principal da produção contemporânea, a curadoria insiste em negar a contemplação à obra de arte e transformá-la em uma contemplação ativa que prescindir do envolvimento do espectador na representação visual e sensorial que se executa diante dele. Em outro prisma, o próprio conceito de curadoria é modificado, já que ele se torna referência incontestável nessa modalidade que surge e cresce vertiginosamente: a de idealizador de exposições-espetáculos, eventos organizados em amplos espaços que atraem um grande público, seduzido pelos recursos de multimídia. Trata-se, em outras palavras, da utilização da sensibilidade em espetáculos grandiosos que são responsáveis por um setor cultural (o da representação visual e sensorial) que determina os diversos níveis de entretenimento.

Em “Deslocações do tempo e novas topografias da memória”, palestra apresentada no seminário “Artelatina”, realizado no Museu de Arte Moderna em novembro passado, o professor de Comunicação Jesús Martín-Barbero discute em que medida o espaço do museu se encontra hoje deslocado, transformando-se, na lógica das indústrias culturais, em espaço das diversas temporalidades do mundo e das inúmeras possibilidades de memória. Para o professor colombiano, o espaço do museu “transborda os museus-edifícios por mil lados”, indicando uma nova percepção que rompe o museu como “caixa-forte das tradições” e o converte “em espaço de diálogo com as culturas do presente e do mundo”. Nesse transbordamento se faz visível a nebulosidade que apresenta a fronteira entre museu e exposição, que aproxima o museu do mundo da feira popular, fazendo com que o curador passe de ‘guardião de coleções’ a alguém capaz de mobilizá-las, de juntar o pôr em cena com o pôr em ação”.⁵

Na verdade, a eficiente reflexão de Barbero parte de três modelos de política cultural. Profundamente conservador, o primeiro modelo é um modelo compensatório que atrelaria a idéia de museu (ou de toda cultura) à de um “oásis”: “o museu está aí para nos tirar deste louco mundo e nos permitir um remanso de calma e de profundidade”. Dentro dessa primeira perspectiva, portanto, o museu é convertido em “compensação pela perda da capacidade de decisão da política nacional”. O segundo modelo, por sua vez, parte do conceito de simulacro na teoria baudrillardiana e reconhece o museu como uma espécie de “máquina de simulação” que veicula “imagens nas quais não haveria nada para ver”, provocando, assim, uma cegueira inevitável, de matriz subjetiva, ou, na formulação de Martín-Barbero, um “colapso da visibilidade”.

⁵ Trabalho, aqui, com uma versão menor e traduzida do ensaio de Barber, “Dislocaciones del tiempo y nuevas topografias de la memoria”, publicado em “O Globo, 28 de outubro de 2000. O ensaio completo encontra-se em: HOLLANDA, Heloísa Buarque & REZENDE, Beatriz (org.). *Artelatina: cultura, globalização e identidades cosmopolitas*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

Profundamente influenciado pela indústria tecnológica do cinema contemporâneo, este modelo preconiza a impossibilidade “em que está a sociedade atual de distinguir o real de sua simulação, reforçando uma certa tentação apocalíptica do fatalismo”. Por fim, o terceiro modelo atrela-se à idéia de política cultural que, fugindo da idéia de apaziguamento, busca fazer do museu um lugar “de mobilização e estremecimento”, de “choque da memória”, na formulação de Walter Benjamim, lembrado pelo estudioso em seu ensaio. Em outras palavras, é o enfrentamento de um certo *establishment* da arte, presente nas propostas polêmicas do museu mundializado que é (ou que pretende ser) o Guggenheim.

Portanto, a partir dessa concepção traçada por Barbero, o espectador das exposições desse novo museu é estimulado a sentir emoção e a identificar claramente onde está e o porquê. Na concepção de exposição-espetáculo, todos os sentidos (daí a idéia de acervo sensorial) devem estar atizados quando se entra no espaço destinado à realização, provocando, por interferência virtual, a “sensação” de que o público não está em um museu ortodoxo, em que os objetos estão expostos de forma tradicional e onde apenas se visite e se observe. Referência imediata para esse tipo de exposição, o arquiteto e cenógrafo suíço François Confino dá a medida dessa relação: “é importante mergulhar o visitante de forma que ele fique dentro do assunto da exposição; ele está dentro de outro mundo e, durante o tempo da visita, deve sentir-se em outro lugar, como em um sonho. De forma alguma ele deve ser acordado pela realidade que está lá fora. Trata-se de algo similar ao cinema. Durante duas horas de ação, você se esquece da realidade — a não ser que o filme seja entediante ou sua poltrona seja muito desconfortável”.⁶

Assim, o uso da categoria de espaço no conceito do novo museu constitui uma estrutura dídica divergente ao da perspectiva, porque constrói espaços próprios de ausência virtual da realidade. Estrutura essa que se contamina pelo espaço ao redor a partir do momento que a obra age de maneira ativa nesse entorno. Em *O espaço moderno*, Alberto Tassinari pontua essa distinção e procura entender como se deu a passagem da arte moderna para a arte contemporânea. Para definir com precisão o que são os dois momentos, o autor enfrenta uma dificuldade inicial, já que não se trata de dois tipos de manifestação unívoca. Tanto nas obras modernas como nas contemporâneas é difícil encontrar um princípio que as unifique. É na noção de espaço que Tassinari encontra não apenas o que singulariza cada momento, mas um viés privilegiado para observar como se deu a passagem de um para outro. Dessa forma, a arte contemporânea “se coloca no

⁶ O arquiteto e cenógrafo foi o curador da exposição “Genoma ao vivo”, em cartaz em São Paulo, no Ibirapuera. Sua afirmação está em uma longa entrevista sobre a exposição, concedida ao jornal “O Estado de São Paulo”. BRASIL, Ubiratan. “Público terá a sensação de um sonho”. “Caderno 2”, 6 de junho de 2001.

⁷ TASSINARI, Alberto. *O espaço moderno*. São Paulo: Cosac&Naify, 2001, p. 34.

⁸ BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. São Paulo: Jorge Zahar Editor, 2001.

⁹ Em “O cinema dos fotogramas que se bifurcam”, primeiro texto em que comecei a me debruçar sobre essas questões, apresentado no seminário da Cátedra Padre Antônio Vieira, da PUC-RJ, em outubro de 2000, mencionei diversas exposições que davam conta desse novo estado do espaço museológico. Apesar do foco central desse texto ter sido a discussão em torno do Guggenheim e sua proposta de museu internacional e mundializado, trabalhei com diversos exemplos: “Os exemplos são inúmeros, mas basta lembrar da polêmica na exposição do redescobrimento, no módulo “Imagens do Barroco — arte dos séculos 17 e 18, cenografado pela diretora teatral Bia Lessa — as famosas flores amarelas e roxas. No Rio de Janeiro, a polêmica ficou esvaziada porque os módulos estacam fragmentados e descentralizados e o espaço do MNBA era menor que em São Paulo; a exposição “Paisagem carioca” (2000), no MAM, que conjugava objetos que tinham o Rio como tema, filmes, sons de tiro, trânsito caótico, sonorização especial e até um visorama, desenvolvido

mundo e utiliza seus sinais como índices puramente objetivos do que se estrutura nos trabalhos, como construções inteiramente secularizadas, de uma espacialidade que não precisa mais se estabelecer. Essa interpretação talvez encerre a tensão modernista de seu período de formação e seja responsável por uma riqueza ímpar”.⁷

Os teóricos da pós-modernidade e da globalização, entre eles Frederic Jameson e Zygmunt Bauman, já apontavam que a realidade mostra uma face “acelerada”, em “tempo real”, de supressão das distâncias físicas e de interconexão em redes cada vez mais amplas. Assim, o imperativo teórico que comanda a “exposição que é evento” estaria ligado a uma nova natureza do tempo e do espaço, em que a percepção também é feita de velocidade. Som, luz, sucessão de imagens e mensagens produzem uma intuição que funciona como “princípio da velocidade”, para usar uma expressão cara a Bauman em *Modernidade líquida*. Nesse livro, o teórico da globalização menciona o filme “Berlin-Cinema”, de Samira Gloor-Fadel, que apresenta uma leitura multidimensional capaz de articular a arquitetura e o espaço público com a memória e o acontecimento. Bauman afirma que “cinema e espaço urbano seriam dois registros que comportam a interrogação do Outro: o que será que eles querem? Aqui é relevante o espaço em branco entre duas imagens, pois neste ‘entre imagens’ se configura o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui, com intenso significado e singular beleza, e onde o vazio se transforma em lugar signifiante”.⁸

Versão da espetacularização da cultura, esses novos espaços do museu com suas exposições-eventos⁹ aglutinam várias disciplinas artísticas para escrever a museologia do século XXI, em que os espaços se tornam centros de espetáculos e a entrada no virtual é acionada por uma cenografia nada didática que abre mão do museu como espaço reflexivo. Dirigida à consecução de uma consciência de visão de mundo diferente, essa interferência virtual e tecnológica no novo espaço do museu aponta para uma idéia de não permanência que trabalha a obsessão do homem e da sociedade moderna com o controle e a mensuração cronológica.

Em esclarecedor artigo publicado em *O Estado de São Paulo*, Roberto Teixeira da Costa, atual presidente do Conselho Deliberativo do MAM de São Paulo, discute sua participação em um painel no “World Economic Forum”, em Davos, cujo tema era “O museu do futuro”. Três questões relevantes faziam parte da pauta de discussões: “1. Como os museus, basicamente criações do século 19, irão sobreviver no século 21? 2. Será que seu papel estará reservado a fazer parte da indústria do entretenimento? 3. Será que a extraordinária arquitetura

dos museus de hoje vai ofuscar seu conteúdo?”¹⁰ Segundo o artigo, especialistas detectaram uma gradual mudança no conceito dos museus norte-americanos. Primeiro surgiram os circunspectos, longos corredores cercados por pinturas ou plantas e animais mortos. Depois aqueles que mais pareciam “cercadinhos para crianças, preocupados com a tendência infantil em tocar em tudo, designers criaram museus com exibições interativas e *displays* táteis. Agora, há os museus de Ralph Appelbaum, que tornam a história real, estimulam a imaginação, criam emoções e, mais importante, expandem a inteligência”. Teixeira da Costa lembra o caso do Museu do Holocausto de Washington, uma das mais famosas criações de Appelbaum, em que cartões de identidade permitem que os visitantes sigam, ao longo das instalações, o destino de uma vítima ou um sobrevivente. As experiências individuais são narradas a partir dos objetos rotineiros, como canecas em que judeus da resistência escondiam material que documentava o holocausto. Nesse sentido, as opiniões de Thomas Krens, presidente da Fundação Guggenheim, sobre o museu do futuro e de como ele será delineado fundamentalmente pela arquitetura e pela tecnologia, merecem a longa transcrição:

*Na visualização desses museus, ele [Krens] usou a imagem de um triângulo que teria no seu topo as exibições. Abaixo, 10 vezes maior, estaria o catálogo, contendo informações adicionais que não podem ser apresentadas. O bloco abaixo, novamente 10 vezes maior, irá conter os instrumentos e a tecnologia que permitirá aos usuários acessar todas as informações relacionadas com a exibição. Ainda abaixo desse bloco, estará a internet, 10 vezes de novo maior, com um potencial ilimitado para mostrar continuamente vídeos, textos, fotografias e informações de arquivo. Perguntado se isto não substituiria o objeto atual no conceito de museu do século XIX, sua resposta foi um categórico “Não”! Krens não acha que a arquitetura vá ofuscar o conteúdo. A função do museu é criar uma situação tal que o público não se sinta tiranizado. Ele comentou dois casos clássicos, extremos, da arquitetura de museus: o labiríntico, onde os visitantes, uma vez dentro, têm enorme dificuldade de encontrara a saída; e outro do tipo atrium, cheio de luz, que mostra aos visitantes que eles estão a alguns passos de qualquer exibição. A arquitetura, na sua opinião, deve ressaltar a experiência coletiva.*¹¹

elo núcleo de computação da UFRJ, que permitia ver a evolução da cidade em três tempos; a exposição “De El Greco a Velásquez”, no MNBA, cenografada por Daniela Thomas, onde cada sala foi pintada de uma cor forte e diferente, com luz incidental sobre os quadros e as salas às escuras; a série “a imagem do som”, cujo curador é Felipe Taborda, que conjugava obras que liam (num sentido bastante amplo e profundamente conceitual) músicas que são sorteadas entre os artistas — Caetano Veloso, Chico Buarque e, a última, Gilberto Gil. Ao mesmo tempo que se vê a obra, pode-se ouvir a música em aparelhos de cd individuais; a exposição sobre cidades virtuais, no CCBB, www.mycity.com.br, que podia ser acessada de qualquer computador pessoal, cuja proposta era transformar em *websites* os olhares de vários artistas sobre suas cidades e conectá-los à rede mundial de computadores, revelando a figura do *webdesigner*; as exposições pioneiras nessa linha, no CCBB, de Roland Barthes e Clarice Lispector, a primeira com curadoria de Silvano Santiago. Sem contar a mostra “50 anos de TV e mais, no Parque do Ibirapuera, em São Paulo, que reuniu em uma oca projetada por Oscar Niemeyer, uma parafernália tecnológica para contar os 50 anos da TV brasileira. No projeto cenotécnico, havia um tubo de imagem,

totalmente construído em vidro, que promovia a passagem do mundo externo para o interior da mídiassfera que é a oca de Niemeyer, com direito, segundo descrição de *O Estado de São Paulo*, “a um corredor sinuoso formado por telas transparentes e ‘paredes de luz negra’ que permitem ao visitante ter a sensação de estar no interior de um tubo de imagem”. Inclusive, a matéria publicada no mesmo jornal tinha o sugestivo título de: “Esqueça tudo o que você já sabia sobre os museus”.

¹⁰ COSTA, Roberto Teixeira da. “O museu do futuro e o futuro dos museus”. “Caderno 2”, *O Estado de São Paulo*, 25 de março de 2001.

¹¹ COSTA, Roberto Teixeira. *Idem*, p. 2.

¹² HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000, p. 25.

É importante mencionar que não se fala, ainda, em termos de “um museu virtual”, ou da “webart”, que cria salas de visitação real com trabalhos de artistas realizados para a rede. Por mais que se esteja tangenciando esse novo recurso, ele não está em evidência aqui. É um outro aspecto essa questão do fechamento do indivíduo em uma espécie de tecnosfera artística ou de cápsula tecnológica que é a internet. Importa aqui, em um primeiro momento, a transformação do museu em algo cibernético, de uma dimensão virtual que é da ordem do simulacro. Um museu que é também cinema e se realiza como tal.

Ao discutir a questão do nascimento de uma cultura e de uma possível política da memória em expansão global a partir da queda do Muro de Berlim, do fim das ditaduras latino americanas e do apartheid na África do Sul, o professor Andreas Huyssen, em *Seduzidos pela memória — arquitetura, monumentos, mídia*, observa a relevância que o imaginário urbano e as memórias traumáticas possuem nas novas configurações do espaço contemporâneo. A leitura desses atuais fenômenos da cultura permite explorar as construções de cenários urbanos e de espaços virtuais, na tentativa de responder que novos sentidos têm a memória histórica no novo conceito de museologia. Assim, os estudos de Huyssen vão questionar o lugar que ocupa essa memória nas experiências de espaço e tempo e a influência, ultrapassando o legado da modernidade, que a globalização exerce sobre o espaço público contemporâneo. Se a modernidade estava preocupada em assegurar o futuro, associando-o ao universalismo e à razão, importa agora, nas sociedades midiáticas ocidentais, controlar uma certa “epidemia da memória”. “Assegurar o passado não é uma tarefa menos arriscada do que assegurar o futuro”.¹² Na verdade, dar conta deste privilégio em relação à memória permite questionar, em sentido mais amplo, uma espécie de pedagogia do “novo museu” na organização de um repertório de imagens da história e na reconfiguração dos conceitos de documento e arquivo.

Discutir o conceito de arquivo, portanto, no acervo virtual construído para a cenografia-espetáculo do novo museu, significa chamar atenção para o aspecto descartável (porque desmontável) dessas linguagens que vão se anti-hierarquizando pelo espaço do museu e produzindo arquivos voláteis e irrecuperáveis na essência. Influenciado pelo relativismo da cultura e pela estética do hipertexto, esse acervo tecnológico (que não chega a se transformar em arquivo) se mistura na contigüidade das linguagens e na visão inevitavelmente prospectiva do hipertexto. Na impossibilidade de estabelecer as fronteiras e áreas de atuação entre as diversas linguagens artísticas, ocorre uma espécie

de acúmulo pelo excesso, acúmulo esse descriteriado de imagens e mensagens. O que pertence por direito ao universo das artes visuais?

Bricabraque museológico, o percurso nesse espaço escreve o texto, mas não é capaz de lê-lo. Em “Andando na cidade” Michel de Certeau reflete sobre os caminhantes que executam traçados urbanos, fazendo “uso de espaços que não podem ser vistos; o conhecimento que têm destes é tão cego quanto o dos amantes abraçados. As trilhas que correspondem a esses poemas entrelaçados, irreconhecíveis, em que cada corpo é um elemento assinado por muitos outros, furta-se à legibilidade. É como se as práticas que organizam uma cidade febril se caracterizasse pela cegueira”.¹³ Executando percurso semelhante aos voyeurs e caminhantes de Certeau, o espectador do museu leva em conta a velocidade imposta pela tecnologia digital e considera um distanciamento dinâmico, cujo tempo não é necessariamente linear, mas topológico. Desorientado em seus sentidos, ele desenha o começo de um novo paradigma, cuja seqüência não é linear. Ou seja, o paradigma computacional não pretende uma fixação espaço-temporal como o perspectívico (o do museu do século XIX), ao contrário, o novo modelo é baseado na velocidade, na saturação e na possibilidade de mudança de ofertas e alternativas que são oferecidas ao longo do percurso. Cego pela ilegibilidade do que não vê, o espectador entende (ou não) que o virtual que invade o museu nada mais é do que um território onde o real existe apenas como projeção ou desvio, cujo acesso é intuitivo, mas profundamente palpável, instrumental, como o automóvel Picasso que substitui a possibilidade do lúbrico gesto na obra de assinatura intocável.

¹³ CERTEAU, Michel de. “Andando na cidade”. *Revista do Patrimônio Histórico Nacional*, nº 23/1994: Cidade, p. 23.

Referências bibliográficas

- BARBERO, Jesus Martin. O novo museu, espaço das diversas temporalidades do mundo. Segundo Caderno, *O Globo*, 28 de outubro de 2000.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. São Paulo: Jorge Zahar Editor, 2001.
- CAIAFA, Janice. *Nosso século XXI: notas sobre arte, técnica e poderes*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.
- CHAGAS, Tonica. Guggenheim homenageia o designer. Caderno 2, *O Estado de São Paulo*, 20 de novembro de 2000.
- FRIDMAN, Luis Carlos. *Vertigens pós-modernas: configurações institucionais contemporâneas*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.
- GOMES, Renato Cordeiro. *Todas as cidades, a cidade: literatura e experiência urbana*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

- HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: Arquitetura, monumentos, Mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano; Cândido Mendes, MAM-RJ, 2000.
- LEVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência; o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens urbanas*. São Paulo: Senac, 1998.
- SEVCENKO, Nicolau. *Suspensos no loop da montanha-russa: a corrida do século 20 para o 21*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

